

2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MAYO 2003
Nº29
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
CYCLING MANAGER
Lidera el pelotón
DEMOS
Bandits: Phoenix Rising
Fighter Ace 3.5
Live for Speed
Airport Tycoon 2
Big Mutha Truckers
Mod del mes
Desert Combat
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 29 MAYO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00029
8 424094 001477
LOS SIMS SUPERSTAR
Lluvia de estrellas
COLIN McRAE RALLY 3
En la recta final
HIDDEN & DANGEROUS 2
Los creadores de Mafia se ponen el uniforme
WORLD OF WARCRAFT
Los orcos asaltan Internet
ANALIZAMOS
METAL GEAR SOLID 2 · INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR · IL-2: FORGOTTEN BATTLES · TROPICO 2
CHAMPIONSHIP MANAGER 2002-2003 · DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN · BANDITS · DRAGON'S LAIR 3D...

UNA NUEVA DIMENSIÓN ESTRATÉGICA Y TÁCTICA

- **Juego de estrategia en tiempo real sin rival.** La fantástica tecnología 3D muestra el terreno, las provincias y las culturas vivas como ningún otro juego.

- **Tácticas militares reales** con un vasto rango de herramientas de combate: caballería, lanza proyectiles, catapultas, espías, elefantes de guerra, archidruidas, elementales, gólems, seres invocados ¡y muchos más!

- **Adversarios de avanzada IA** tantean tus defensas en busca de tus puntos débiles y pactan alianzas a tus espaldas.

- **22 misiones, 50 generales y más de 40 horas de juego.**

- **Modos de juego** Escaramuza, Internet, Captura la bandera, Asedio, Protege a tu Rey, y modo multijugador en el que hasta 8 jugadores pueden elegir sus propios ejércitos y enfrentarse contra oponentes, ya sean humanos o controlados por la CPU.

Han pasado más de 100 años desde que Artos trajo la paz a las tierras de Orbis. Ahora, el último regente ha muerto y el reino está sumido en el caos.

La anarquía ha llegado a extenderse, como una plaga hasta los Imperios del Sur y del Este: los Imperios se han hecho añicos, fragmentándose en Baronías, Provincias y Ciudades Estado, en las que la mano de cada hombre se enfrenta a las de sus hermanos en una terrible y sangrienta batalla por la supervivencia y la supremacía. Tú eres el regente de una pequeña provincia y para sobrevivir, tendrás que conquistar o morir.



¡EDICIÓN DE COLECCIONISTA!















Warrior Kings
BATTLES™
www.planetadeagostini.net
www.warriorkingsbattles.com

CAMBIO DE ETIQUETAS

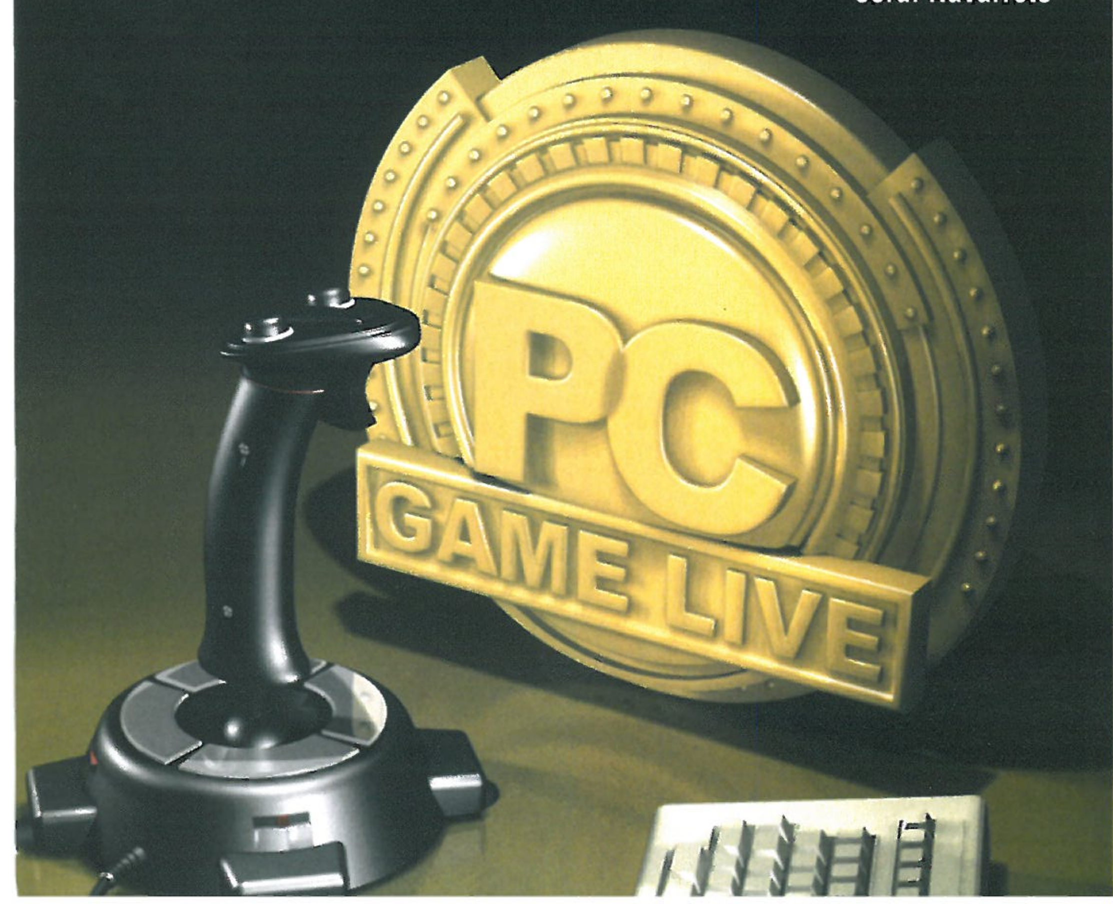
Ya puedes ir despidiéndote de las etiquetas ADESE. Han durado alrededor de año y medio, y podría decirse que su implantación ha sido un éxito. Por primera vez, la mayoría de empresas españolas de distribución de software adoptaban un sistema de recomendaciones por edades serio, consensuado y basado en criterios más o menos objetivos.

Pero la industria virtual de nuestro país va a renunciar a ellas por una razón de peso: para acogerse al sistema PEGI (Pan European Games Information), que se perfila como el futuro estándar en los países integrantes de la Unión Europea (de momento, va a aplicarse en 16 de ellos, Gran Bretaña, Francia, Alemania e Italia incluidos). Es decir, que las etiquetas de edad van a ser las mismas en todo el continente, con lo que todos los padres europeos recibirán la misma información sobre qué juegos son más adecuados para sus hijos.

Además de la preceptiva etiqueta de edad mínima recomendada (+3, +7, +12, +16 y +18), los juegos van a incorporar una serie de iconos explicando por qué no son recomendables para menores de la edad indicada. Así, de un solo vistazo, los padres podrán saber si el juego contiene lenguaje malsonante, sexo explícito, violencia excesiva, referencias a drogas, situaciones terroríficas o discriminación a minorías.

Es evidente que estas etiquetas harán la pascua a mucho niño o adolescente que intentará en vano convencer a sus padres de que el juego que quiere comprarse "no es para tanto", pero son necesarias. Su aplicación clarifica las cosas y pone las cartas sobre la mesa: hoy incluso más que ayer, ya nadie puede llamarse a engaño.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y J. Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita y J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
Martín Sánchez y Ricardo Díaz

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

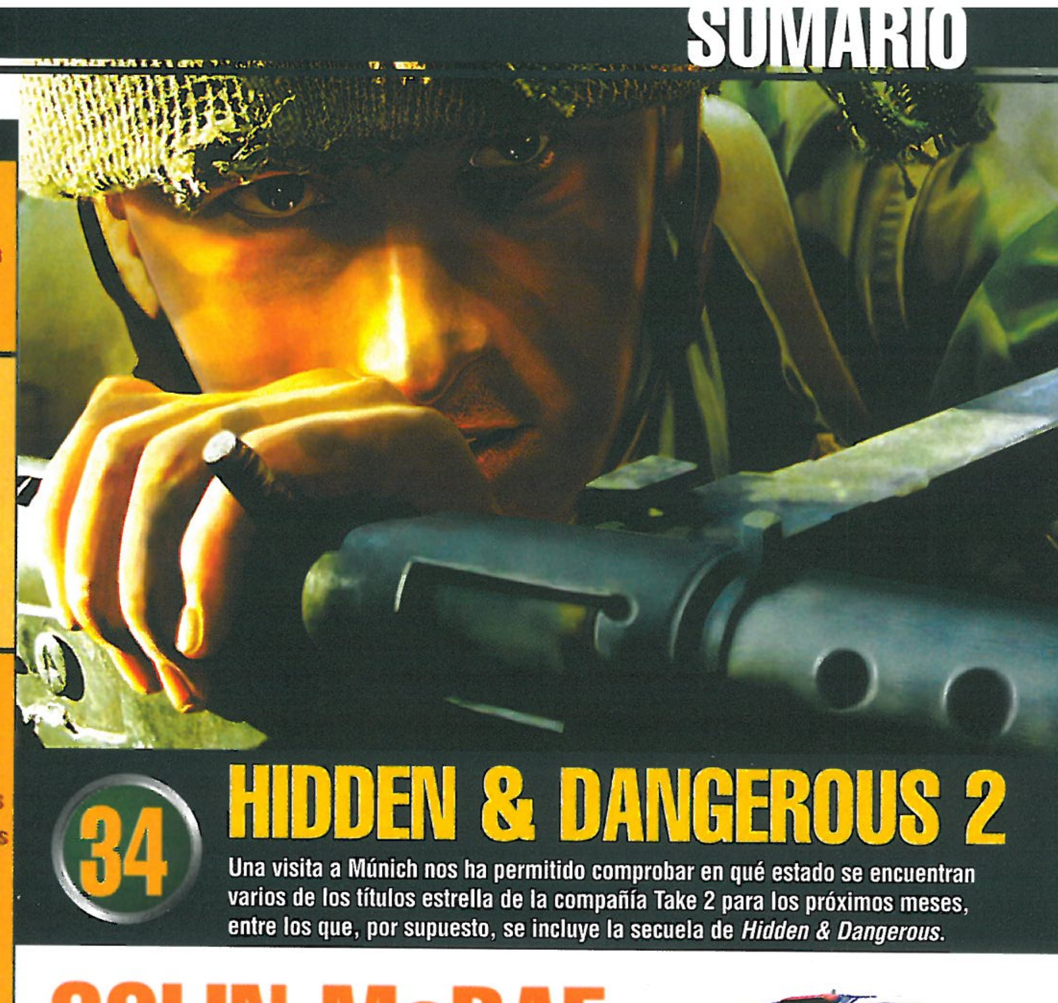
Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/05/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS MAYO 2003



34 HIDDEN & DANGEROUS 2

Una visita a Múnich nos ha permitido comprobar en qué estado se encuentran varios de los títulos estrella de la compañía Take 2 para los próximos meses, entre los que, por supuesto, se incluye la secuela de *Hidden & Dangerous*.

COLIN McRAE RALLY 3 40



El futuro sobre ruedas pertenece a McRae. Al volante de su Ford Focus, el escocés volador apura el último tramo que le acerca a las afueras de la gloria.

METAL GEAR SOLID 2 Substance



El sigilo vuelve a llegar un poco tarde a su cita con el PC, pero lo hace cargado de precisión en la jugabilidad y pequeñas sorpresas. Mucho más que un juego de consolas infiltrado.



WORLD OF WARCRAFT 128



Los orcos preparan su asalto definitivo a la red de redes en esta traducción del universo *Warcraft* al lenguaje del rol multijugador masivo. Un título llamado a hacer historia.

CARTA BLANCA



Pasan los meses, se suceden las lluvias y las grandes y pequeñas catástrofes, **pero no se nos quitan las ganas de seguir polemizando** sobre el precio de los juegos y esa práctica ilegal llamada piratería. Al menos **no faltan referencias a clásicos** ocultos, géneros minoritarios **o extraños fenómenos** que afectan a nuestro PC.

Todo tiene un precio

Llevo ya varios números leyendo en esta sección el tema de los precios de los juegos. Pues bien, los juegos son caros y deberían bajarles el precio. Hasta ahí de acuerdo, pero vale ya de lloriquear, porque aquí poco vamos a cambiar. La distribuidora FX Interactive ya ha dado una pequeña lección de buen hacer, que queda demostrado con las grandes ventas que han tenido títulos como *Tzar*. A ver si aprenden, pero vale de lloriqueos.
Me he comprado un juegazo como *Neverwinter Nights*, que me costó 60 €. Es una pasta, pero lo prefiero a estar pagando todos los meses por un juego on line. Muchos se compran una película en DVD que les sale por 24 €, la ven una vez y la guardan hasta que dentro de diez años les da por volver a verla. En un juego te pasas un chorro de días jugando sin parar. Otra cosa, a ver si podríais hacer una sección para diseñar mapas, campañas, módulos, etc. de los juegos, ya que prácticamente todos incluyen ahora programas para diseñarlos.
Chicho. Tenerife

Que una cosa te parezca cara o barata depende de muchos factores, entre ellos, tu poder adquisitivo y el interés que tengas en comprarla. El debate que se está desarrollando en esta sección va un paso más allá: ¿hay un margen razonable para que las compañías se planteen una reducción general de precios para combatir así la piratería, captar nuevos usuarios y, en definitiva, vender más juegos? En cuanto a tu propuesta de sección, entra en fase de estudio.

¿Quién sabe dónde?

Quiero hablaros de la oferta de juegos en el mercado. Sí, vamos, la oferta es impresionante... si tienes una consola. Por ejemplo, yo desde pequeñito he sido un fanático de *Dragon Ball* y todas sus futuras andanzas (*Z*, *GT*, etc...). Muy bien. En la Mega Drive y la Super Nintendo tenías un juego guapísimo. Aunque en la SuperNes hubo más de uno y más de dos, pero ya había algo para todos, porque eran las consolitas que reinaban. Muy bien. Salió la Game Boy y la Game Gear. En la Game Boy había dos o tres y en la Game Gear no hubo nada. Ahí ya empezó la discriminación. Pero se entendía, ya que la Game Gear no la compró casi nadie. Llegaron la Sega Saturn, la PlayStation y la Nintendo 64. En las dos primeras tenemos juegos de *Dragon Ball Z*, en la PlayStation más que en la Saturn, pero ya teníamos uno. Después, la Dreamcast, la Play 2, la Game Cube y la Xbox. En esta ocasión, la que se quedó sin juego fue la Dreamcast.



¿Os habréis dado cuenta de que en ningún lado aparece un juego de *Dragon Ball* para ordenador?
¿Qué pasa, que no nos lo merecemos? ¿No tenemos derecho a jugar las aventuras de nuestro héroe infantil? Perdón, me voy a disculpar, ya que he cometido un pequeño error. Existe un mod para *Quake III* que se llama *Bid for Power*. Aquí tenemos un juego de Goku para ordenador. Seis personajes matados, gráficos pasables y, como no tengas *Quake III*, no puedes jugar. Muy bonito. Me compro el *Quake III* por pura desesperación de jugar con mi héroe en mi PC. Vale. Ahora el dilema más grande: ¿Dónde consigo el *Bid For Power*? ¿Alguien me lo puede decir? Nada, no lo encontré por ningún lado. Más que nada que esto no sólo ocurre con ese juego y porque sea capricho mío. ¿Cuántas personas se han quedado con las ganas de jugar a algo en el ordenador que han visto en una consola? En fin, nos tienen como tontos. ¿Queréis juegos buenos? Gastaros mucho dinero. ¿Queréis juegos on line? Gastaros más dinero. ¿Queréis más selección de juegos? Gastaros más dinero en comprar una consola.... En definitiva: se creen que somos tontos.
Anónimo (e-mail)

Aquí hay una pequeña confusión que no tardaremos ni diez segundos en resolver: te has equivocado de revista. Esta se llama Game Live PC, no Game Live Dragon Ball, y tú eres un jugador de Dragon Ball, no de PC. En cuanto al mod que mencionas, puedes descargarlo de www.planetquake.com/bidforpower/, como ya dijimos en su día. Que lo disfrutes.

Aventura grande

Hace un par de semanas, aburrido de tanta acción de pistola y sangre y de tanta estrategia, busqué en mi baúl algún juego que me aportase algo de entretenimiento diferente a lo habitual, y me encontré una joya, el *Little Big Adventure 2*. Durante el tiempo que lo he vuelto a jugar, me he divertido como hace tiempo que no hacía, y es que ya estoy harto de tanto mata-mata y tanto crear imperios.
Las empresas deberían echar un vistazo atrás y darse cuenta de que la originalidad de los juegos de antaño no significa que tengan que hacer mil secuelas de esos mismos juegos que terminan aburriendo después de la cuarta o quinta entrega.
Deberían darse cuenta de que antaño se les ocurrían excelentes y originales ideas, y comerse un poco el coco y hacer valer el precio que pagamos por juegos que son más de lo mismo año tras año.
Hasta aquí mi crítica, ahora un par de preguntas.
Después de descubrir el juego, busqué referencias en Internet, y me gustaría que me aclaraseis algo que se comenta en algunos foros y páginas web del posible *Little Big Adventure 3*. Una sugerencia: un juego tan fantástico deberíais regalarlo con la revista. El primero de la saga no lo he jugado y sería todo un detalle que lo incluyeseis. Además, es bastante viejo como para que algunos lo consideren todo un tesoro al recuperarlo del olvido. Gracias y seguid siendo tan independientes.
Isidoro Díez (e-mail)

No hay confirmación oficial sobre si aparecerá o no Little Big Adventure III. En cuanto a regalar los anteriores, insistimos en que nos parece preferible apostar por juegos más recientes.

ESTO ES NOTICIA

El otro día, en un informativo de Antena 3, vi un reportajillo de esos de "indudable" interés periodístico en que se afirmaba que los desarrolladores de juegos estaban aprovechándose de la guerra de Irak para vender su producto. El argumento es que en las tres semanas que duraba el conflicto habían aparecido seis juegos bélicos en diferentes plataformas. Dejando de lado las inexactitudes habituales, la noticia se las trae. Que una cadena abiertamente belicista busque noticias en algo que tal vez no sea ni siquiera anecdótico (¿acaso el porcentaje de juegos de guerra publicados en esas tres semanas es muy superior al de los publicados en cualquier otro periodo de tres semanas del año?, ¿desde cuándo se estaban desarrollando esos juegos?, ¿acaso se han alterado los calendarios de salida al mercado para que coincidiesen con la guerra?) me parece una forma lamentable de distraer la atención. Las bombas virtuales no matan a nadie, son las de la coalición anglo-americana las que matan. Ni siquiera los huevos podridos lanzados contra las sedes del partido que apoya la guerra han matado a nadie, aunque estoy de acuerdo en que no deberían haberlos lanzado. Nuestros juegos de guerra no tienen por qué ser noticia, y menos noticia negativa. Ojalá los inductores de guerras, bloqueos y bombardeos se conformasen con echar una partida de *Command & Conquer: Generals*.
Marc Pérez (e-mail)

En fin, totalmente de acuerdo. Insistir en lo que parece obvio puede acabar provocando fatiga y desánimo, pero el caso es que nos obligan a hacerlo cada dos por tres.

La plataforma del vecino

Os escribo para preguntaros sobre el mejor juego sobre coches jamás diseñado, que por desgracia no ha sido editado para PC, el *Gran Turismo 3*. Tal vez hayan juegos con mejores gráficos, con más coches, con mejor jugabilidad, pero ninguno enlaza todo tan bien.

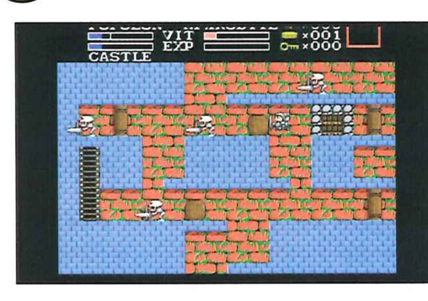


He aquí la cuestión. ¿Por qué no se edita para PC? ¿Cómo Sony consiente que *GT3* se pierda y se corrompa en el mundo de las videoconsolas y no llegue al público que de verdad valora un buen trabajo, los usuarios de PC? ¿Hay algún juego para PC que sea parecido o del mismo estilo?
Por cierto, decidle a A. Guerra que su idea de un juego en el que tuvieras que aguantar una retención en la entrada norte de Madrid o esperar a que la vieja de turno cruzara el paso de peatones no tendría mucha aceptación.
Ramón Rosillo. Murcia

Tal vez la clave sea que Sony no considera las consolas como el mundo en que se pierden y se corrompen los juegos, sino su escenario natural. Cuestión de negocios. ¿Tienes una PlayStation 2 a mano? Si es así, verás en alguna parte el logo de Sony, que, por cierto, no encontrarás en tu compatible. En cuanto a alternativas, puedes probar con Total Immersion Racing o Pro Race Driver, aunque no son exactamente lo mismo.



Jugador escarmentado



Os escribe alguien que no puede negar que ya lleva unos añitos en esto de los videojuegos y que ya ha pasado la época de correr a la tienda en busca de la última novedad que se paga a precio de oro para que, nueve meses después, como en todo buen parto, aparezca en edición "gold" o con cualquier otro nombre y completamente parcheado, como una rueda vieja. Es cierto que todavía hay distribuidoras que ajustan el precio un poco. De todas formas, no me importa pagar el trabajo si supiera que es eso exactamente lo que pago.
Pero el motivo de que me estrene en vuestra revista es que acabo de bajarme el remake del *Maze of Galious* que aparecía en un artículo de En la red de vuestra excelente revista. Lo admito, he gastado dos cajas de kleenex llorando de nostalgia por las horas que me pasé con ese juego en el MSX. Mis felicitaciones al desarrollador Santi Ontañón y a todos sus colaboradores. Por cierto, hay un iraquí y



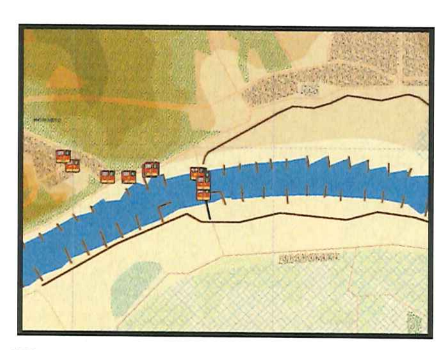
un estadounidense entre ellos. Como se enteren esos que todos sabemos...
Una sugerencia: ¿Por qué no incluís en el CD de demos algún programa más de utilidades, como por ejemplo el Internet Explorer o Netscape o Winamp? Pienso que no ocupan mucho y lo cierto es que (siendo egoísta) estoy harto de que cada vez que quiera instalar el Explorer tenga que descargarlo de la Red.
César Gómez. A Coruña

Oído cocina. No dudes que tendremos en cuenta tu sugerencia. Y sí, el remake de Maze of Galious es una extraordinaria pieza de diseño virtual. A veces vale la pena mirar más allá de las novedades que se amontonan en las estanterías. Hay muy buenos juegos gratuitos ahí fuera esperando que alguien se interese por ellos y los disfrute.

A por el culpable

Últimamente, la piratería de juegos de PC está subiendo alarmantemente y las empresas de software se están llevando las manos a la cabeza debido a este hecho. Personalmente estoy en contra de las copias ilegales, pero justifico a los que las hacen. Si por cada juego que está a la última que compras tienes que desembolsar, en el mejor de los casos, 40 €, es lógico que la gente busque métodos para ahorrárselos.
Si la gente piratea, las empresas se llevan las manos a la cabeza porque dicen que tienen pérdidas económicas importantes. Si no quieren que se sigan produciendo, podrían bajar el precio del producto, o meter extras para hacerlo más apetecible, y así competir con la piratería. Si el consumidor ve el producto a un precio más bajo, se pensaría más de dos veces el piratear o no. Diría a estas empresas que no se quejen tanto de la piratería, porque una parte de la culpa la tienen ellos.
Javier Sedó "Sedopa" (e-mail)

Por mucho que nos gusten, debemos reconocer que los videojuegos no son un producto de primera necesidad. Así que, si nos parecen demasiado caros, podemos dejar de comprarlos, protestar, argumentar y proponer vías alternativas de financiación o lo que se nos ocurra, pero no tomarnos la justicia por nuestra mano. A ver si ahora resultará que los piratas son héroes de la clase obrera, modernos Robin Hood o apóstoles del comercio justo. Las leyes están para respetarlas, incluidas las de la propiedad intelectual.



Asalto organizado

Os escribo para hacer una sugerencia a Miguel Ángel, que os escribió en el numero 26. Estoy totalmente de acuerdo que los juegos de estrategia están incluyendo demasiadas unidades y que es difícil controlarlas a todas, en especial si no puedes hacer que se pongan en formación. Le escribo para que eche un vistazo a *Airbone Assault: Red Devils Over Arnhem* que se puede encontrar en la pagina de los creadores de *Combat Mission* (battlefront.com).
Como ya os habéis podido imaginar, está ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Más en concreto, en la Operación Market Garden (pero solamente en el sector de Arnhem) Lo genial de este juego es que, si no quieres ocuparte de todas las unidades, puedes dar órdenes a distintos cuarteles generales (creo que van desde capitanes de compañía hasta generales). De este modo, si ordenas a un general que ataque una zona, éste se encargará de colocar un frente, situar unidades de apoyo como morteros y ametralladoras e incluso dejar unidades de reserva (algo que pocos estrategas hacemos). Es un juego en tiempo real, aunque puedes hacer pausas para pensarte mejor la estrategia.
Supongo que vosotros ya lo conocíais, pero no habéis hablado de él, cosa que me extraña, aunque he de admitir que han salido juegos de estrategia más espectaculares que éste.
Una pregunta para vosotros. Estoy ahorrando mucho para comprarme un PC -en casa tenemos un Mac (para un jugador consumado y consumido como yo, una tortura)- y me gustaría saber cuál os compraríais vosotros para poder jugar mucho tiempo.
Diego (e-mail)

Cómprate un Pentium IV. No hace falta que sea de novísima generación (con 2,4 GHz tendrías suficiente), pero sí que vale la pena que gastes algo de dinero en comprar una buena tarjeta gráfica, porque la hornada de juegos que espera a la vuelta de la esquina va a ser muy exigente en lo que a hardware se refiere. Sobre Airborne Assault, notable título de estrategia bélica de Panther Games, publicamos en su día (GL 18) un breve avance dentro de un reportaje sobre juegos basados en la Segunda Guerra Mundial, pero no lo analizamos porque no se ha publicado en nuestro país (sólo está disponible on line).

Mejores regalos

Me dirijo a vosotros para pediros si seríais tan amables de enviarme alguna imagen del videojuego de *Matrix* o de *Diablo II*, ya que mi larga busca nunca da resultado. Ya se lo pedí a otra revista y no me contestaron, así que no la volví a comprar.
También me gustaría que en el CD regalaseis algún juego más conocido, por ejemplo *Diablo*. Sé que con lo que vale la revista es mucho pedir, pero así sería bastante mejor. A vuestra revista es lo único que le falta, porque es la mejor de videojuegos. Y os lo dice una chica que juega mucho, y no precisamente a *Los Sims*.
También espero que en los próximos concursos regaléis *Silent Hill 2*. Y lo de lo encuesta podríais hacerlo más a menudo, porque entran regalos fantásticos.
Beatriz López. Torrelavega (Cantabria)

Siempre intentamos regalar juegos recientes y de calidad. El límite es que algunos juegos resultan excesivamente caros o no están a la venta. Sobre las imágenes que nos pides, basta con que visites las páginas web de los juegos que citas (www.enterthematrix game.com y www. blizzard.com/diablo2) para

conseguir unas cuantas. Lo de Silent Hill 2 no va a poder ser y, tranquila, el año que viene volveremos con la encuesta.

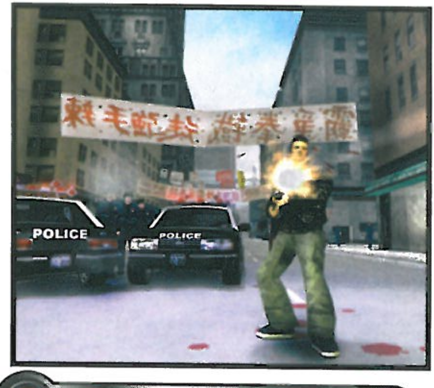
Mafia tiene secreto

Para ver a la señorita medio desnuda de *Mafia*, por la que os preguntaban hace dos meses, basta con elegir la opción "Viaje gratis extremo" una vez completes el juego. Al salir de nuestra casa, cogemos el coche y nos dirigimos a nuestra izquierda, volvemos a torcer a nuestra izquierda de nuevo, continuamos hasta el final y otra vez a la izquierda. Hacia el final de la calle, podremos ver a un hombre saludando junto a un camión. Ignoramos a este sujeto y nos bajamos del coche, vamos hacia la parte de atrás del edificio y podemos ver el mar. Bajamos a la playa y a nuestra izquierda ya debemos de ver a la mujer. Si queremos acercarnos más, sólo hay que entrar en el agua en dirección hacia la mujer. Podemos llegar a ella haciendo una pequeña trampa: subimos otra vez arriba y veremos que a nuestra derecha hay un árbol junto a un muro, saltamos junto al árbol y vamos en dirección a la mujer con cuidado de no caer. Luego nos acercamos por las rocas hacia la mujer y podemos alcanzarla saltando desde ellas. Llegado este punto, se puede observar que está encadenada junto con un gran candado que necesitará una llave. Esto es lo mas lejos que he podido llegar. Si alguien sabe dónde podemos conseguir la llave, que lo comunique, gracias. Consultando el mapa, está en el trozo de playa que hace forma de medialuna.

Emilio J. Soriano (e-mail)

Pues ya has llegado más lejos que nosotros, que nos hemos ahorrado el viaje gratis extremo. A ver si alguien se anima a superar el obstáculo del candado y nos escribe para contarnos cómo. Aun así, la imagen por la que nos preguntaban no era la que tú dices, sino una que aparece en una fase anterior, en la que debes rescatar a unas simpáticas profesionales del sexo retenidas contra su voluntad en el interior de un hotel.





No me vuela

Os escribo porque creo que puedo resolver la duda de un lector (Joan Planelles) que decía que no podía ver los dorsales ni los nombres de los jugadores en el *FIFA 2003*. Es por la tarjeta gráfica. A mi antes me pasaba lo mismo. Tenía una ATI de 16 MB, e incluso poniendo el juego con el nivel de detalle alto, no se podían ver los dorsales. Pero me compré una GeForce 4 de 64 MB y ahora se ven bastante bien (y no es por hacer publicidad de ninguna marca de tarjetas gráficas, aunque suene a anuncio de teletienda). Por cierto, ¿podríais decirme cómo se pilota el avión de *GTA III*? No consigo levantarlo ni un palmo del suelo. Y una última pregunta, ¿cuando va a salir *El señor de los anillos: Las dos torres* para PC?

Nacho Díaz (e-mail)

Ya intentamos resolver el enigma del avión de GTA III en nuestra sección de correo del número 22. Se trata de acelerar al máximo en el momento de despegue y, una vez en el aire, mantener el avión equilibrado con leves movimientos a izquierda y derecha. Es difícil, porque las alas están rotas, pero Guerra, nuestro analista todoterreno de guardia, se las arregló para sobrevolar Liberty City durante varios minutos.



Roma dinámica

Me gusta jugar a prácticamente todos los tipos de juegos de ordenador y quería comentar un par de cosas. Recomiendo el *Praetorians* a todo aquel que, como yo, disfrute con el género de estrategia pero



no soporta tener que rehacer todo cada vez que empieza una partida nueva. En *Praetorians* hay más estrategia de combate que en cualquier otro juego que haya probado.

También tengo una pregunta sobre un juego, *El Señor de los Anillos 2: Las Dos Torres*. Lo he visto para varias consolas y me preguntaba si lo van a sacar para PC.

Luis Usobiaga (e-mail)

En efecto, se editará un El Señor de los Anillos: Las Dos Torres, pero no será una conversión de los aparecidos en la PlayStation 2 o la Xbox, sino un título de desarrollo específico. Lo publicará Vivendi Universal, aunque todavía no sabemos cuándo. Y sí, una de las notables virtudes de Praetorians es su dinamismo.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Àlaba, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live.*



SIGUES CON NOSOTROS

Ingresa en la Academia con Jedi Knight III



Kyle Katarn vendría a ser a un Jedi lo que Nina a Bustamante.



Rancor, el amigo de los niños, tendrá un cameo en el juego.

Bye bye, Kyle. *Jedi Knight: Jedi Academy* supondrá el adiós del personaje que ha acompañado la serie desde sus inicios. Aun así, su presencia se hará notar en los primeros compases de la aventura, ya que ahora es profesor (al ladito del mismísimo Luke Skywalker) en una academia de entrenamiento de Jedis.

En el papel de uno de los alumnos de esa academia, recibiremos nuestra instrucción básica y, más adelante, nos haremos cargo de varias misiones por el universo. Bajo este anodino manto de superación y esfuerzo personal, se esconderá también alguna amenaza que hará peligrar el futuro de la Academia y, ya puestos, de toda la galaxia.

Uno de los atractivos de Jedi Academy será que podrás crearte un personaje a medida. De momento, los desarrolladores sólo han confirmado que podrás encarnar a humanos y twi'lek, aunque aseguran que habrá más razas. Eso sí, todas extraídas del universo Star Wars, "porque queríamos que resultasen reconocibles y se mantuviera la asociación con las películas", en palabras de Jon Zuk, diseñador del juego. Además, la personalización del personaje no sólo dependerá de la raza, sino que también podrás disponer de distintas armas (básicamente, sables de luz, pero también ballestas wookie o rifles blaster), algunas de las cuales se irán desbloqueando al cumplir ciertas misiones.

Precisamente "misiones" es otra palabra que cobrará un significado distinto en esta entrega. Sobre todo, porque en Raven Software han querido apartarse de la linealidad de los anteriores títulos y han optado por un formato que te permitirá elegir las aventuras que vayas a emprender.

Como es de esperar en un Caballero Jedi, la mayoría girarán en torno a enfrentamientos con enemigos varios, algunos de ellos con mucha mala baba. En una de las misiones, por ejemplo, se te encargará liberar a unos prisioneros y acabarás topándote con un Rancor (ese bichejo feo y descomunal que casi se comía a Skywalker en *El retorno del Jedi*), con lo cual las cosas se complicarán por partida doble: deberás salvar tu pellejo y el de los prisioneros. Asimismo, tendrás la opción de pilotar algunos vehículos, algo que ya aparecía hacia el final de *Jedi Knight II* y que aquí se ha decidido potenciar.



Dos sables, sables dobles, sables de colores... La vida es sable en *Jedi Knight III*.

El acabado técnico correrá a cargo de un motor dividido en varios sistemas. Por ejemplo, el GHOUL 2, el sistema de modelado y animación, ha sido mejorado para adaptarse a la creación de personajes individualizados, y se ha importado el Arioche de *Soldier of Fortune II* para mejorar la representación del terreno. También se ha perfeccionado el sistema de combate con sables que, en esencia, "seguirá siendo el mismo que en *Jedi Knight II* pero con nuevos movimientos y mejoras", según comentaba el propio Zuk.

Y para acabar, una buena noticia: si las cosas no fallan (y no deberían), el juego verá la luz este mismo otoño. Hasta entonces, te mantendremos informado.



Compra tu

NOKIA 3510i

entre el **26 de marzo y el 26 de junio de 2003**, descubre el mundo de los juegos JAVA con

MoviStar e-moción

PLAY AGAIN!

y **descárgate gratis "NEW SKOOL SKATER"**





Telefónica MoviStar

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

E-moción te ofrece en exclusiva ***Splinter Cell***, el éxito del año en consolas. ***¡Listo para descargar sólo en tu teléfono móvil Nokia!***

CONCURSO INDIANA JONES
Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Sí, será un vejestorio, un superviviente de los 80, pero resuelve a latigazo limpio situaciones en que Lara Croft, Max Payne y compañía naufragarían con estrépito y fanfarria. Así que corre a contestar a nuestra pregunta, porque puedes ganar una de las 20 copias que sorteamos de *Indiana Jones y la tumba del emperador*, un juego con héroe de una pieza, de la materia de la que están hechos los sueños.





CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál es la profesión de Indiana Jones?

☐ Mercenario ☐ Arqueólogo ☐ Puericultor

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Indiana Jones y la Tumba del Emperador" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de junio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de julio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

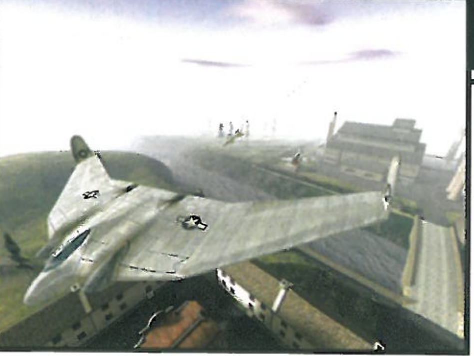
INVENTOS DE ARMAS TOMAR

Nueva expansión de Battlefield 1942

Digital Illusions está dispuesto a ahondar todavía más en el componente arcade de *Battlefield 1942*. Tras *The Road to Rome* ahora prepara la expansión *Secret Weapons of World War II*, que se recreará en esos locos cacharros que poblaron la imaginación de los ingenieros armamentísticos durante la Segunda Guerra Mundial. Aquí podrás encontrar todo tipo de prototipos y experimentos más o menos fallidos que se crearon durante el conflicto, como un Sherman con lanzacohetes, un cuchillo capaz de matar de un solo golpe, el rifle lanzagranadas Mauser K98 o el misil teledirigido Wasserfall. Ya puestos, incluso podrás colocarte una mochila de propulsión y lanzarte por esos cielos cual Boba Fett precoz. Por suerte, los escenarios tendrán algún pie en el suelo, ya que se ambientarán en entornos bélicos de lo más reconocibles, desde la blanca Noruega hasta el famoso Nido de las Águilas, el reducto alpino de Hitler. La ampliación también contará con nuevas unidades, como comandos británicos o tropas de élite alemanas, e incluirá un nuevo modo de juego basado en la consecución de un objetivo concreto.



Esta ampliación va a aportar unos cuantos vehículos curiosos.



Curioso, ¿verdad? En realidad, el AW-52 sólo llegó a realizar vuelos de prueba.



Ya no sabían qué inventar. Misiles teledirigidos, cañones desproporcionados...



CONTRAATAQUE EN AMÉRICA

Ampliación para American Conquest

GSC Game World acaba de anunciar una expansión para su *American Conquest*, el primo americano de *Cossacks*. *American Conquest: Fight Back!* seguirá ofreciendo tiros en el Nuevo Continente y añadirá cinco naciones a la fórmula, ninguna de las cuales ha sido desvelada hasta el momento. Asimismo, el título incorporará un nuevo modo de combate, que contará con diez mapas tanto para partidas individuales como para multijugador. El conjunto vendrá redondeado con ocho campañas que comprenderán un total de 25 misiones y 50 nuevas unidades. De momento, no hay fecha de lanzamiento confirmada, aunque es muy posible que llegue a las tiendas este mismo verano.

SECUELAS A OSCURAS

Ubi Soft prepara las secuelas de Splinter Cell y Ghost Recon

Seguro que nadie quedará boquiabierto ante el anuncio por parte de Ubi Soft de un nuevo *Splinter Cell* y un nuevo *Ghost Recon*, pero siempre es de agradecer saber que ya se está avanzando en el desarrollo de dos de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos. Eso sí, no esperes ningún detalle. Del primero únicamente se conoce que vendrá con el apodo *Shadow Strike*. Del otro, menos todavía. Confórmate con saber que de momento se llama *Ghost Recon 2*. Es de suponer que en la feria E3 de este año Ubi Soft arrojará algo más de luz sobre el asunto.



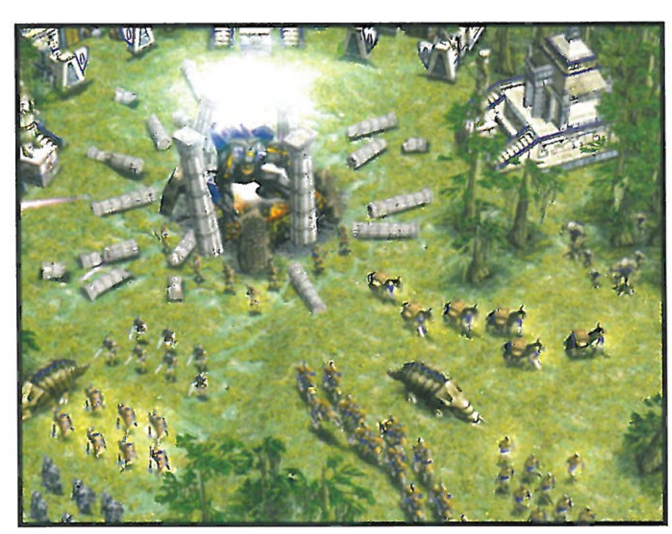
SÓLO PARA MITÓMANOS

Los atlantes, protagonistas de la expansión de Age of Mythology

Microsoft no ha querido apartarse ni un ápice de la ambientación fantástica de *Age of Mythology* y acaba de prometer una ampliación en la que los atlantes se sumarán al fregado en tiempo real. *Age of Mythology: Los Titanes* hará que los fundadores de la mítica Atlántida se unan a egipcios, griegos y nórdicos, con lo que ahora dispondrás de cuatro razas jugables. Según la mitología, los atlantes eran los descendientes de Atlas, que fue castigado por Zeus con sustentar la bóveda celeste sobre sus hombros tras la guerra que enfrentó a los titanes y los dioses del Olimpo.

Una de las particularidades de esta raza es que podrán invocar los poderes de sus dioses más de una vez durante la partida. Además, a diferencia de las otras culturas, los atlantes podrán convertir a sus humanos en héroes.

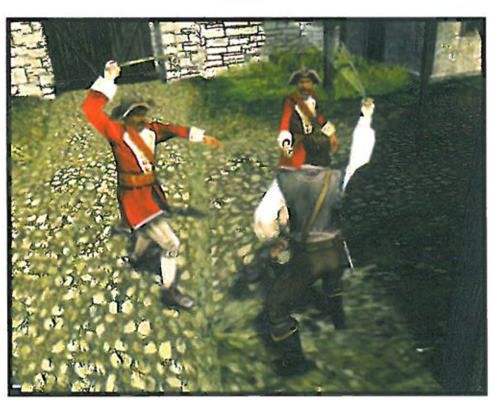
Aparte de la campaña individual, que constará de 12 episodios, *Age of Mythology: Los Titanes* incluirá más de 12 poderes divinos y 28 unidades nuevas, entre humanos y bestias mitológicas, en un paquete que debería estar listo este mismo otoño. Esta expansión se suma a la minicampaña del juego ya disponible en la web de Microsoft y que incluimos en el CD 1.



Está previsto que esta ampliación también añada nuevos tipos de terreno.

VIVA LA PIRATERÍA

Pirates of the caribbean para PC



Si es guapo y es joven, debe ser Johnny Depp. O su adaptación poligonal.

Podría pensarse que este *Pirates of the Caribbean* no hace más que apuntarse a la veda filibustera que han abierto *Tropico 2* o *Port Royale*. Pues bien, en realidad, este juego creado por los estudios rusos de Akella (creadores de *Sea Dogs*) se apunta a la veda cinematográfica, ya que el juego se inspira en la película de próximo estreno *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. Este film, protagonizado por Johnny Depp y Geoffrey Rush, narra las aventuras del capitán Sparrow (Depp) en su intento por evitar que el Capitán Barbosa (Rush, por supuesto) mate a su novia para romper una maldición. En este título de rol y acción en 3D, te pondrás al frente de un barco pirata en una épica aventura por tierra y por mar. Duelos de espadas, abordajes en alta mar y tesoros escondidos se darán cita en un juego que, pese a su inspiración fílmica, promete un desarrollo completamente abierto. Veremos.

ATRACCIÓN POR EL MUNDO

La ampliación de RCT2 recorrerá el planeta

A pesar de que *Rollercoaster Tycoon 2* no pareció cumplir las expectativas despertadas por un clásico de su talla, Infogrames no se amilana y promete expansión para su juego de creación de montañas rusas. *Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds* se valdrá de los iconos más emblemáticos de nuestro planeta para situar las vertiginosas atracciones del título. Es decir, la Gran Muralla o la Torre Eiffel invadidas por un hatajo de críos chillones montados sobre raíles. Sacrilegios culturales aparte, la ampliación contará con 17 escenarios nuevos y más de 200 elementos que se incorporan al surtido de *Rollercoaster Tycoon 2*. Y todo esto, dentro de escasas semanitas.



anuncios breves

Microsoft game studios

■ Para anunciarse en esta sección diríjase a su agencia habitual ■

Inmobiliaria

Ventas

Palacios



VERSALLES: Edificio representativo. Recién pasada ITE. Capacidad para más de 20.000 personas. Terraza con jardines.
Tfno. de información: 902 197 198



EL TAJ MAJAL: Construido en 1631. 4.000m^2. Necesita reformar. Ideal para residencia de verano. Muy luminoso.
Tfno. de información: 902 197 198



EL KREMLIN: Finca rehabilitada. Junto al metro de la Plaza Roja. Financiación a la medida. Magníficas vistas.
Tfno. de información: 902 197 198

Estatuas



EL COLOSO DE RODAS: 110 pies de altura. Primera línea de playa. Perfecto estado. Directamente de la propiedad.
Tfno. de información: 902 197 198

ESTATUA DE LA LIBERTAD: 80 metros. 1.130 metros de parcela. Piscina. Todo lujo de detalles. Vistas extraordinarias.
Tfno. de información: 902 197 198

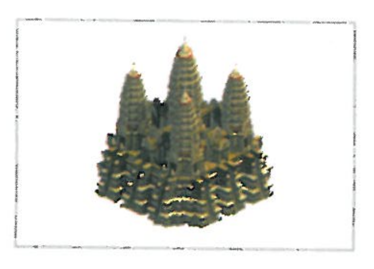
Templos



DE TIKAL: Compuesto por más de 3.000 edificios adosados. 145 metros de altura. Calefacción central. Buena distribución.
Tfno. de información: 902 197 198

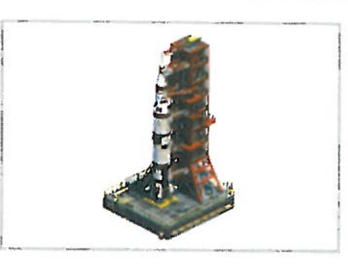


LA TORRE DE PORCELANA: Lujo. Amplio. 300 dormitorios. 80 cuartos de baño. Todo exterior. Ascensor. Trastero.
Tfno. de información: 902 197 198



ANGKOR WAT: Selvas de Camboya. Complejo masivo de templos. Suelos de tarima. Impecable. Mejor verlo.
Tfno. de información: 902 197 198

Varios



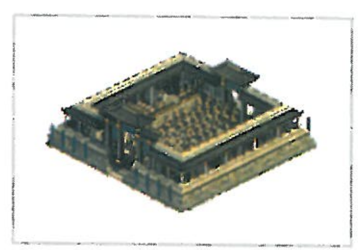
PROGRAMAS ESPACIALES: Apartamentos adosados en La Luna, Saturno, Plutón, Júpiter. Excelentes calidades. Baja comunidad.
Tfno. de información: 902 197 198



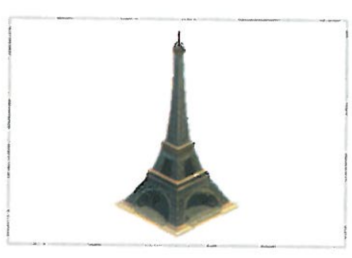
SUPER COLLIDER: Laboratorio abarcado por dos anillos de 54 km decircunferencia. Para entrar a vivir.
Tfno. de información: 902 197 198

Ventas

Monumentos

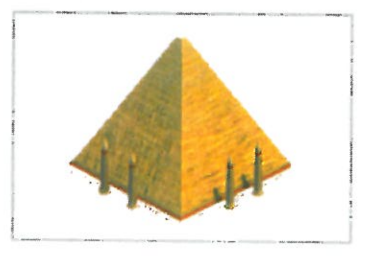


EL EJERCITO DE TERRACOTA: Urbanización para más de 7.000 personas. Zona deportiva y zona de servicio. Gran ocasión.
Tfno. de información: 902 197 198



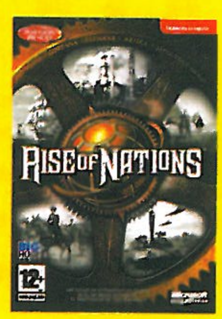
LA TORRE EIFFEL: Renta antigua. Comunidad baja. Reformado. Impecable. Alta y señorial. Excelente distribución.
Tfno. de información: 902 197 198

EL COLISEO ROMANO: 400 habitaciones. Diferentes ambientes. Garages dentro de la propiedad. Espectáculos semanales. Actualizar.
Tfno. de información: 902 197 198

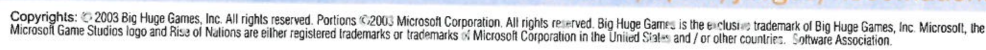


PIRÁMIDES DE EGIPTO: Magestuosas. Gran ocasión. Todo exterior. Funeraria en el mismo edificio. Muy seguro.
Tfno. de información: 902 197 198

RISE OF NATIONS: • Comienza la campaña para dominar el mundo. 18 naciones. 200 unidades militares. 8 épocas distintas. Una campaña épica que podrás desarrollar en tiempo real. Técnicas de combate, estrategias políticas, artimañas económicas... tú decides cómo quieres conseguirlo.
Tfno. de información: 902 197 198













ABJ Asociados

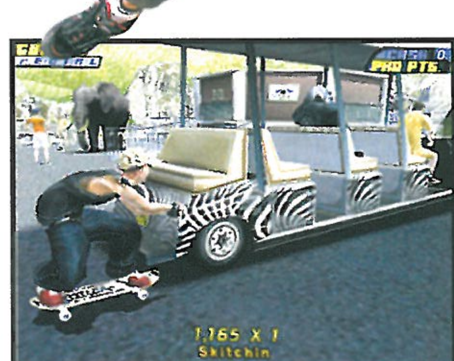
EL CUARTO VUELO DEL HALCÓN

Tony Hawk volverá a los compatibles

El skater de mayor renombre mundial (al menos, en lo que a tablas poligonales se refiere) volverá a subirse al monopatín de los compatibles. Como era de suponer tras su paso por las consolas de nueva generación, Activision ha dado el pistoletazo para iniciar otra ronda de piruetas (y van cuatro) sobre el teclado. Beenox será el estudio de desarrollo encargado de adaptar la cuarta entrega a los PC, en una entrega que no ofrecerá novedades sustanciales respecto a sus predecesores consoleros.

Tony Hawk's Pro Skater 4 te permitirá ponerte en la piel del "Halcón" o de uno de sus 13 amigotes y lanzarte por unos escenarios enormes que permiten una total libertad de movimientos. A lo largo de estos escenarios, deberás intentar cumplir con una serie de objetivos a cual más difícil, al tiempo que mejoras las habilidades de tu personaje con el objetivo final de realizar una de las mayores acrobacias del skateboard de todos los tiempos.

Uno de los aspectos que más potenciará este *THPS4* es la personalización, ya que cada personaje dispondrá de un reto específico que sólo podrás alcanzar tras superar unas durísimas pruebas. Como es menester, *THPS4* incluirá una ración de acrobacias nuevas y un par de modos multijugador adicionales, uno orientado a la consecución de objetivos y el otro una variante de la captura de bandera.



En esta entrega podrás engancharte a la parte trasera de los vehículos.





A LA CAZA DEL ESPÍA

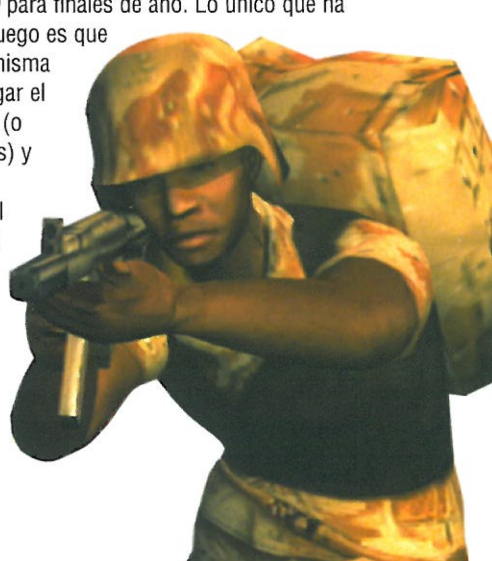
Paradigm recupera un clásico de las recreativas

SpyHunter vivió sus días de gloria en las salas recreativas hace ya mucho tiempo, pero los estudios tejanos de Paradigm Entertainment creen que todavía no le ha llegado su hora. La versión para PC se está realizando con un motor 3D que te permitirá colocarte de nuevo al volante del G-6155 Interceptor, un vehículo capaz de adaptarse para circular por tierra, mar y aire. Siguiendo con el planteamiento arcade original, se tratará de aprovechar al máximo todo el arsenal de esta criatura para acabar con los archienemigos de NOSTRA a todo gas.

LA GUERRA SIGUE

Pivotal Games anuncia Conflict: Desert Storm II

Con el triunfo de Bush y sus amigotes, era sólo cuestión de tiempo que los desarrolladores ansiosos se aprestaran a seguir la estela guerrera. Los primeros han sido los chicos de Pivotal Games, que prometen una puesta al día de su juego de acción *Conflict: Desert Storm* para finales de año. Lo único que ha trascendido sobre el juego es que se desarrollará en la misma región donde tenía lugar el *Desert Storm* original (o sea, Irak y alrededores) y que incluirá misiones adicionales tanto en el asolado país como en el vecino Kuwait. Desconocemos cómo tienen previsto retratar un país que acaba de ser arrasado por una guerra.



NORRATH EN TIEMPO REAL

El mundo de EverQuest salta a la estrategia

Sony Online acaba de destaparse con una campanada *EverQuest*. Tras generar expectación con una anunciada cuenta atrás que acabó colapsando la web de *EverQuest*, sorprendentemente la compañía nipona no desveló una expansión o una secuela de su título de rol on line, sino un juego de estrategia en tiempo real. Basado en el mundo de *Everquest*, eso sí.

Lords of Everquest se situará en la línea de *Warcraft III* para ofrecer una empanada de héroes y ejércitos que buscará aprovechar el tirón del juego on line de Sony. Precisamente, los héroes tendrán un papel fundamental, ya que podrán subir de nivel y desarrollar sus habilidades. Con todo, y a diferencia del estandarte de Blizzard, también las tropas del montón podrán ganar experiencia y mejorar sus características. En el juego encarnarás a uno de los 16 señores de las tres facciones presentes para hacerte con el poder en Antonica y decidir el futuro de Norrath al mando de tus ejércitos. De momento, siguiendo con la política del cuentagotas, los desarrolladores únicamente han dado a conocer una de las tres facciones presentes, el Reino de las Sombras. Ésta es una agrupación de naciones que reunirá lo más granado de Norrath: ogros, gnomos, trolls, goblins... Al frente de esta asociación de razas malvadas estarán los elfos oscuros y los iksar, una estirpe de antiguos esclavos que luchan por sobrevivir en el extraño continente de Tunare.

El título promete un sólido motor 3D que potenciará las capacidades multijugador (hasta 12 rivales podrán enfrentarse en los campos de Internet), así como un extenso surtido de unidades, hechizos y escenarios. Y sin cuota de conexión alguna.



Nadie imaginaba que el esperado anuncio de Sony fuera un juego de estrategia en tiempo real.



RECUPERA LOS SUPERPODERES

El mundo en tus manos con Superpower 2



Aunque *Superpower* todavía no se ha distribuido en nuestro país, la secuela ya está en marcha.

A pesar de que hoy día potencia sólo hay una, desde Golem Labs siguen empeñados en recordar los beneficios de la multipolaridad y repiten fórmula con *Superpower 2*. Es decir, que toca hacer de la ambición virtud y asumir el poder a escala planetaria. Sin embargo, y a diferencia de *Superpower*, que todavía no se ha publicado en nuestro país, en esta secuela no dirigirás los designios de una nación, sino de un personaje. Por ello, los factores económicos y políticos cobrarán mayor importancia, aunque eso no signifique dejar a un lado el poder militar.

El juego volverá a contar con una exhaustiva base de datos reales que incluirá una detalladísima información sobre el mundo en la actualidad. Además, esta secuela incorporará soporte para partidas multijugador y promete una IA mejorada. En 2004 veremos si se cumplen las promesas y si logra atraer la atención del público.

TIEMPO DE HÉROES

Warlords IV incorpora varias novedades a la serie

Corre el año 1032 en Etheria. El príncipe Mordaine, un elfo oscuro que vive en el exilio, intenta invocar a cuatro demonios mayores, pero la cosa le sale rana y el experimento le estalla en las narices. Ahora, 3.000 años más tarde, una hechicera llamada Aravein pretende seguir sus pasos...

Así están las cosas al inicio de *Warlords IV: Heroes of Etheria*, un título en el que los héroes tendrán un papel destacado. De hecho, el héroe no sólo te acompañará a lo largo de la campaña, sino que también podrás importarlo para emplearlo en partidas multijugador. Otra de las novedades que incorporará esta cuarta entrega de una de las sagas de estrategia por turnos más entrañables es el "Speed Tactical System", un sistema de combate que agilizará las batallas al tiempo que permitirá tener en cuenta elementos tácticos. *Warlords IV* está siendo desarrollado por Infinite Studies, estudios australianos surgidos a raíz de la escisión de SSG, donde nació el primer *Warlords* hace ya mucho tiempo. Tranquilo: el creador de la saga está en Infinite Studies.



La saga *Warlords* se pasa a la isometría sin perder el encanto.

HACIÉNDOSE EL SUECO

Paradox anuncia otro título de la línea Europa Universalis



Aunque el sistema antecede a *Europa Universalis*, los gráficos son superiores.

Paradox está decidido a sacarle el máximo partido a su *Europa Universalis*, uno de los ejemplares más recios en lo que a estrategia se refiere. Después de anunciar hace unos meses *Crusader Kings*, que te llevará a los tiempos de las cruzadas y cuyas partidas podrán exportarse a *Europa Universalis 2*, esta vez los desarrolladores suecos han decidido centrarse en los reinos escandinavos.

Europa Universalis: Crown of the North se situará en el periodo entre 1275 y 1340, en el que Suecia, Noruega y Dinamarca vivieron sus más agrias disputas. Al mando de uno de los tres reinos, deberás alzarte con el poder en la región contentando al mismo tiempo al clero, la nobleza, el campesinado y la clase mercantil.

Sin embargo, tanta productividad tiene algo de trampa: en realidad, *Crown of the North* es la adaptación de una serie llamada *Svea Rike* que Paradox lleva explotando durante mucho tiempo y con mucho éxito en su Escandinavia natal. Éste, concretamente, es el tercer espécimen de la serie.

NO ME DES MÁS PISTAS

Bongfish prepara un juego sobre snowboard libre

Al parecer, a Tommy Brunner le encanta el snowboard y resulta que es famoso, así que los estudios de desarrollo Bongfish han decidido aprovechar estos dos factores para crear un juego de snowboard extremo con ansias arcade. *Stoked Rider featuring Tommy Brunner* se servirá de la técnica del *cell-shading* para intentar reproducir toda la espectacularidad del snowboard fuera de pistas. El juego se inscribe dentro de la serie *Stoked Rider*, cuya última entrega presentaba a un extraterrestre practicando el snowboard.





PURA LUJURIA. GRAN BELLEZA.
LOS HOMBRES SE RENDIRÁN A SUS PIES.
BLOODRAYNE™
A LA VENTA EL
5 DE MAYO
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PC CD
PlayStation 2
TERMINAL REALITY
MAJESCO
CLUB
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18

CONCURSO AMERICAN CONQUEST

Que sí, que tú puedes ser uno de los 15 afortunados que ganen una copia de *American Conquest* y un cenicero de inspiración azteca. En este momento, los dioses de los pantanos y las praderas conspiran para que tu nombre esté entre los elegidos. Todo lo que tienes que hacer es poner un poco de tu parte. Participa, hombre, participa.

PC CD-ROM
¡De los creadores de Cossacks!
AMERICAN CONQUEST
— Tres siglos de guerra —
MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
Estrategia épica en tiempo real
cdv

CUPÓN DE RESPUESTA

¿En el territorio de qué país de la América actual vivieron los aztecas?

☐ México ☐ Chile ☐ Groenlandia

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso American Conquest" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de junio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de julio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

REVOLUCIÓN EN LONDRES

Republic, en la recta final de desarrollo



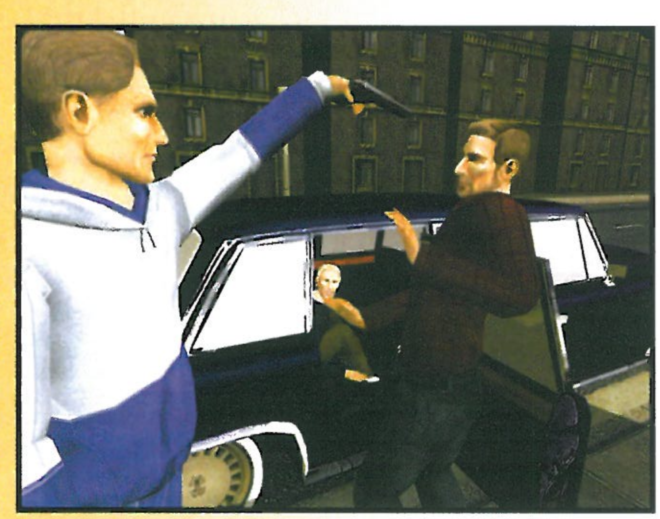
Si llamas demasiado la atención, el presidente te enviará a sus secuaces.



Todo el mundo tiene un precio: los habitantes de Novistrana están en venta.

Republic: The Revolution sigue su lenta pero firme evolución. O al menos eso da entender el material jugable que vimos en nuestra visita relámpago a Londres, al cuartel general de los desarrolladores de este ambicioso juego.

Al frente del equipo está Demis Hassabis, un profesional de apenas 25 años que ya se ha ganado una sólida reputación de genio del diseño virtual. A los 17, Hassabis contribuyó decisivamente en la creación del clásico *Theme Park*, y su firma figura al lado de la de Peter Molineux en *Black & White*. Sus méritos académicos no se quedan cortos, pero lo que a nosotros nos interesa es que se ha propuesto crear uno de esos juegos que derrochan ambición, prometiendo dar al jugador una libertad sin precedentes.



La intimidación es arriesgada, pero puede funcionar.

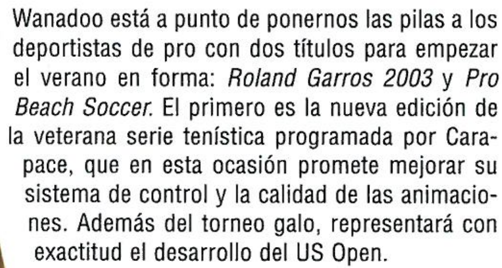
El marco será el de una ficticia república soviética, Novistrana, poco después del desplome de la URSS. El actual presidente de ese lugar perdido es un tirano que aplica a conciencia la máxima de que el fin justifica los medios. Entre los daños colaterales causados por su sed de control absoluto se cuentan la familia del protagonista y algunos de sus amigos. Tu objetivo consistirá derrocar al presidente conspirando desde tu posición de líder de un partido opositor.

Al empezar, se te harán unas preguntas que decidirán la personalidad inicial de tu personaje y en cuál de las tres ramas principales va a especializarse: la fuerza, el poder del dinero o la diplomacia. Esta elección condicionará también las tácticas del partido que vas a dirigir y la forma en que intentarás ganarte el apoyo de los ciudadanos de Novistrana. Para llevar a cabo tus planes, contarás con la colaboración de seis tipos dispuestos a hacerse cargo del trabajo sucio. En todo momento podrás ver lo que sucede en la ciudad acercando y alejando el zoom tanto como desees.

¡PONTE EN FORMA!



Juegos deportivos a pares



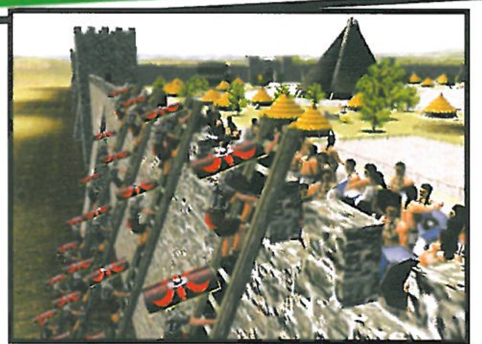


Wanadoo está a punto de ponernos las pilas a los deportistas de pro con dos títulos para empezar el verano en forma: *Roland Garros 2003* y *Pro Beach Soccer*. El primero es la nueva edición de la veterana serie tenística programada por Carapace, que en esta ocasión promete mejorar su sistema de control y la calidad de las animaciones. Además del torneo galo, representará con exactitud el desarrollo del US Open.

Ahora bien, si lo tuyo es seguir los pasos de la selección española de fútbol playa, actual subcampeona mundial, *Pro Beach Soccer* es el juego que esperabas. Con licencia oficial de la Federación Internacional y astros de la talla de Eric Cantona, este vertiginoso arcade se caracterizará por la inclusión de numerosos malabarismos, pases, globos, paredes y combinaciones de fácil ejecución que se premian con puntos. 32 selecciones, campos en varios continentes y comentarios en vivo darán la nota de color a este frenético deporte en el que se dispara a puerta dos veces por minuto.

CRUZANDO EL RUBICÓN

Rome: Total War avanza con paso firme





Las ciudades cobrarán una importancia mayor en esta entrega.

A medida que aumentan las imágenes, proliferan los detalles sobre el tercer espécimen de la saga *Total War*. Ya sabemos que *Rome: TW* abarcará la época que va desde la Primera Guerra Púnica (264 a.C.) hasta la muerte del emperador Augusto en 14 d.C. Es decir, casi 300 años en un periodo marcado por las guerras civiles, las campañas de César en la Galia o la revuelta de Espartaco.

Uno de los aspectos que más destacarán en el juego es la desaparición de las provincias en el mapa de campaña. Aun así, el mapa estratégico seguirá jugándose por turnos, aunque el énfasis recaerá en las ciudades y no en los territorios. En concreto, las ciudades cobrarán una doble importancia, ya que ahora se han adaptado a una escala real, de modo que podrás vivir combates por las calles o asaltos a toda regla contra las murallas defensivas. Además, el aspecto de estas ciudades irá evolucionando.

Los desarrolladores aseguran que cualquier montaña, colina, bosque, granja o ciudad que se aprecie en el mapa de campaña aparecerá en el campo de batalla y, del mismo modo, las condiciones climatológicas generales también alterarán el terreno.

Finalmente, en la campaña del juego tendrá especial importancia el Senado, ya que al inicio puede asignarnos varias misiones que cumplir mientras que al final puede convertirse en un estorbo en nuestro camino hacia el poder absoluto.

VENTAS Y PREMIOS

ADESE entrega los galardones 2003

El popular presentador de televisión Pedro Piqueras presentó hace unas semanas la gala de entrega de los Galardones ADESE 2003, en la que se premiaron los juegos más vendidos del año anterior. A pesar de la omnipresencia de los títulos consoleros, varios juegos para PC lograron situarse entre los más vendidos. Concretamente, *Age of Mythology*, *FIFA Football 2003*, *La Comunidad del Anillo*, *Medal of Honor: Allied Assault* y *Warcraft III* lograron superar las 40.000 copias. Los discos de platino (más de 80.000 unidades vendidas) fueron a parar a manos *Harry Potter y la cámara secreta*, *Imperivm*, y dos expansiones de los *Sims*, *Animales a raudales* y *De vacaciones*.



GANADORES DEL CONCURSO RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

EDICIÓN ESPECIAL

Jesús Malagón Moya, Elche - Pedro José Doñas Naranjo, Córdoba - David Lago Moncho, Barcelona - Miguel Ángel Guerra Pérez, Teguise (Las Palmas) - Luis Miguel Fuentes Molina, Blanca (Murcia) - Diego Carcas Mullor, Zaragoza - Silvia Díaz Fernández, Montblanc (Tarragona) - Pedro Viñales Peleato, Tardienta (Huesca) - Jose María San José Burgos, Palencia - Nidia Balbás Arozamena, Torrelavega (Cantabria)

EDICIÓN NORMAL

Enrique Conejo Nieto, Valladolid - Jaime Hernández Miranda, Sabadell (Barcelona) - César Lozano Iniesta, Madrid - Iratxe Basáñez Garcia, Sestao (Bizkaia) - Daniel Agunín Estrada, Albacete - Marcos Tejedor Fernández, Quintana de Fuseros (Leon) - Avelino Díaz Cadierno, Villaviciosa (Asturias) - Roberto Barrio Barrio, Logroño (La Rioja) - Juan Enrique Cruz Cárdenas, Martos (Jaén) - David Calvo González, Huelva

GANADORES DEL CONCURSO SPLINTER CELL*

Miguel Ángel Cristóbal Fenero, Zaragoza (Zaragoza) - Guillermo Barco Vicente, Logroño (La Rioja) - Jose Mª Riarán Frias, Móstoles (Madrid) - Carlos Cebriano García, Fuenlabrada (Madrid) - Asier Vallmajó Malaxechevarria, Vilafant (Girona) - Fabián García Rodríguez, Torrelavega (Cantabria) - Antonio del Real Soria, Bormujos (Sevilla) - Noel Rivas Cao, As Pontes (A Coruña) - Ernesto Tornel Nicolás, La Alberca (Murcia) - Maiquel García Santos, Arrecife (Las Palmas) - César Monfort Griset, Barcelona - Andrés Valdovinos Barberán, Barcelona - Andreu Biset Peiró, Arenys de Mar (Barcelona) - Pablo García Alvarez, Navia (Asturias) - Ángel Rodríguez Candelario, Pamplona (Navarra) - Juan Antonio Artiguez Marti, Palma de Mallorca (Baleares) - Ferrán Escoda García, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Javier López López, Granada - Josué Paredes Varela, Lugo - Iván Edrosa González, Lugo

* En caso de que aparezcas en la lista y no hayamos podido ponernos en contacto contigo, llámanos al 93 241 81 00 para recibir el premio.



MEDITERRÁNEO, TIERRA DE PASIÓN

La serie Combat Mission salta al teatro mediterráneo

Battlefront sigue dispuesto a exprimir *Combat Mission*. Tras la campaña occidental con *Beyond Overlord* y el paseo por la estepa con *Barbarossa to Berlin*, ahora se anuncia *Combat Mission: Afrika Korps*. Esta tercera entrega no se limitará al desierto ni a la famosa unidad de Rommel, sino que abarcará todo el teatro del Mediterráneo desde 1940 a 1945. Es decir, que podrás (re)vivir desde el asalto paracaidista alemán sobre la isla de Creta al desembarco aliado en Anzio. Como es habitual en la saga, *Afrika Korps* ofrecerá una exhaustiva dosis de realismo, con un mimo por el detalle que va desde un blindaje individualizado para los vehículos hasta la recreación fidedigna de los uniformes de los soldados. *CM:AK* empleará una versión ligeramente retocada del motor 3D que es marca de la casa.



Si a estos chicos no les ciega el polvo, deberían llegar a finales de año.



OPERATION TRIUNFO

Codemasters anticipa la secuela de Operation Flashpoint

Es una regla de oro: no hay juego de éxito que no tenga su secuela. Y *Operation Flashpoint* es un juego de éxito. Así que Codemasters ha decidido soltar la liebre para la próxima feria E3 (que se celebrará este mes de mayo en Los Ángeles) y anunciar la secuela de su juego de acción en primera persona. De momento únicamente han comunicado que el título verá la luz en 2004 y que será desarrollado por Bohemia Interactive, el mismo estudio que se encargó de la primera entrega.



De momento, confórmate con esto, soldado.

A LA CARRERA

MEDIA VIDA ESPERANDO



Valve finalmente ha confirmado lo que era una petición a gritos: *Half-Life 2* está en marcha. Sin embargo, y como viene siendo costumbre por estas fechas, la compañía de desarrollo se reserva cualquier detalle —imágenes incluidas— para la feria E3 que se celebra en Los Ángeles este mismo mes.

NITROGLICERINA EN SERIO



La compañía coreana Delphieye prepara un juego de acción en primera persona a partir del motor de *Serious Sam*. El juego, titulado *Nitro Family*, promete ir en la línea de su antecesor tecnológico, con niveles coloristas, armamento altamente destructivo y enemigos de lo más bizarros. Ejemplo: cowboys montados sobre cerdos.

GEOFF SE AUTORESUCITA



Geoff Crammond, el reputado creador de la serie *Grand Prix*, volverá a *Stunt Car Racer*, juego que él mismo creó en 1989 y que te ponía en la piel de un especialista en automóviles para realizar todo tipo de tonterías al volante. De momento, el título que barajan para esta secuela sería *Stunt Car Racer Pro*, que buscaría mejorar el pionero sistema de conexión multijugador del original.

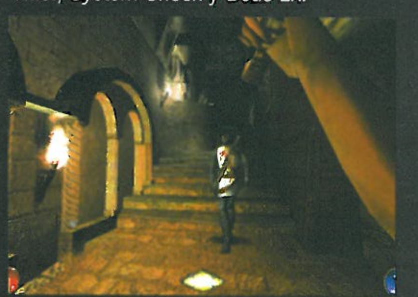
INFINIDAD DE TÍTULOS



Infinity Ward desarrolla para Activision el primero de una serie de juegos que, bajo el epígrafe *Call of Duty*, se centrará en varios conflictos bélicos del siglo XX. En el primero, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, serás un comando británico, un paracaidista estadounidense o un soldado ruso.

LAS FATALIDADES NUNCA VIENEN SOLAS

A pesar de que *Arx Fatalis* pasó desapercibido, los estudios Arkane siguen perseverando. Tras anunciar una versión para Xbox, ahora acaban de desvelar que preparan un *Arx Fatalis 2*. Según el jefe de diseño del juego, esta secuela tendrá una jugabilidad que incluirá elementos de *Thief*, *System Shock* y *Deus Ex*.



SIN SUTILEZAS



Nada de sutil tiene el título *Smash Up Derby*, de los polacos City Interactive. Como es de prever, la acción transcurre al volante de un coche con alma de chatarra con en el que deberás correr por varios circuitos mayormente ovales. Se trata, obviamente, de embestir a los demás y de evitar ser embestidos.

ZETA MINÚSCULA



Zeta Games se ha embarcado en una línea de juegos que permitirán intercambiar partidas entre compatibles y agendas electrónicas. Los dos primeros títulos de la línea *Game On* son *Pop's Pipes* y *Slurp*, el uno una variante del fontanero *Pipe Dreams* y el otro enésima vuelta de tuerca a la jugabilidad *Tetris*.

ASFALTO PARCHEADO

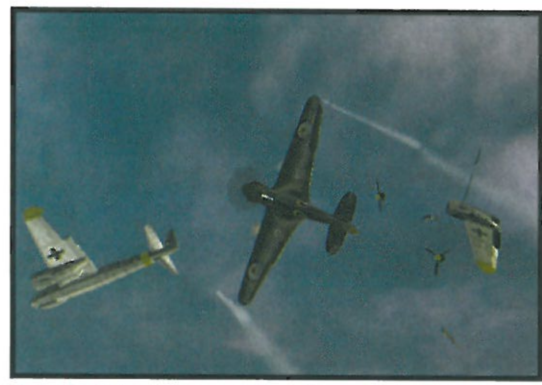


Maxis sigue dispuesta a facilitar las cosas a los edificadores de bits y para ello acaba de lanzar un nuevo parche para *SimCity 4*. La versión 1.0.272.0, disponible en la página web oficial (http://simcity.ea.com/) y que también incluimos en el CD de este mes, se centra en optimizar el código de *SimCity 4* cara a los equipos con más limitaciones.

SECRETO A VOCES

Totally Games da nombre a su nuevo juego

Como ya anunciamos hace casi un año (véase *GL 18*), LucasArts y Totally Games, los creadores de *Secret Weapons of the Luftwaffe* y la saga *X-Wing*, han vuelto a unir fuerzas para crear otro simulador de vuelo con aires bélicos. Y ya han revelado el título del juego que, aprovechando tirones pretéritos, se llamará *Secret Weapons Over Normandy*. El juego te permitirá participar en aquellas refriegas de la Segunda Guerra Mundial en que la aviación tuvo un papel destacado, como la evacuación de las tropas aliadas en Dunquerque o la batalla de Midway.



Recuperar guerras y momentos arcade parece ser el signo de los tiempos.

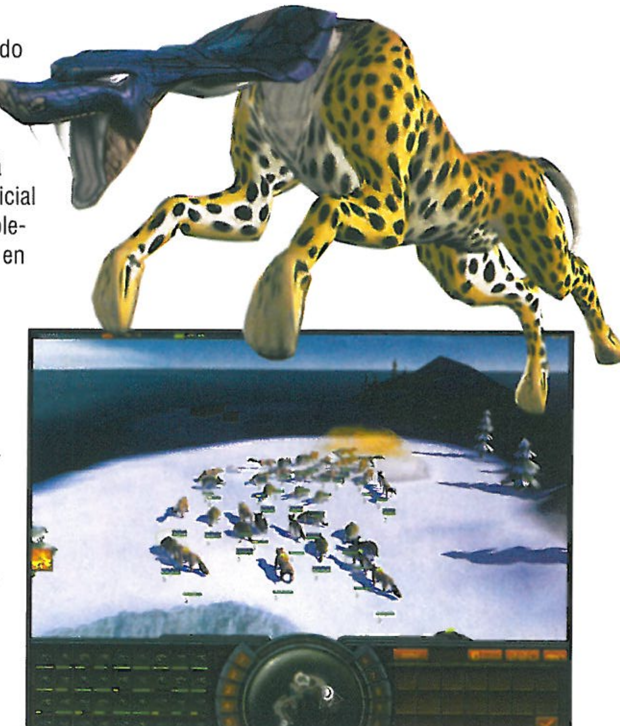
Lawrence Holland, director creativo de Totally Games, afirmaba que el juego tendrá "misiones épicas con un argumento arrebatador, combates inmersivos, personajes reconocibles y unos aviones y armamento muy atractivos". Evidentemente, tocará ponerse al mando de los aeroplanos más representativos de la época, como el Mustang P-51 o el Lightning P-38, aunque también habrá lugar para experimentos, como el avión-cohete Me 163 Komet o el caza Me 262 con turbo-reacción. Si la cosa no se estrella, *SWON* debería aterrizar a principios de 2004.

MODIFICA QUE ALGO QUEDA

Relic creará un mod gratuito de Impossible Creatures

Relic Entertainment ha anunciado un mod gratuito para su juego de estrategia en tiempo real, *Impossible Creatures*. Este mod, que podrá descargarse desde la página oficial del juego (http://www.impossible-creatures.com/insectinvasion/) en breve, supone en realidad una interesante ampliación del título, ya que incluye no sólo 15 razas de insectos sino también nueve habilidades extra, así como varios entornos y mapas multijugador adicionales.

Desde Relic también quieren seguir potenciando la comunidad mod poniendo a su alcance varias herramientas de desarrollo y un dispositivo para distribuir mapas y escenarios con mayor facilidad.



Demonios, mutantes, marcianos invasores, magos oscuros, pérfidos asesinos... **Son los malos del videojuego**, personajes siniestros que conviven con el protagonista absoluto. **Tan importantes como el héroe**, los villanos se han ido haciendo un sitio en nuestra memoria colectiva. Desde *Game Live*, hemos hecho inventario de maldades preguntándonos **cómo son** y, sobre todo, **por qué existen**.

Por X. Pita



LAS FLORES DEL MAL

Los antagonistas virtuales también hacen historia



Cuando Caín mató a su hermano Abel, no sólo quedó constancia escrita del primer asesinato de la Historia. También nacía la figura literaria del hijo díscolo, del rebelde violento que lucha contra el bien, ese personaje maldito y envidioso que representa de alguna manera el lado oscuro de todo héroe, la cara oculta del espejo.

Todos estos años de literatura y cine, en fin, de artes empeñadas en contar una historia, nos han enseñado una cosa: que los descendientes de Caín, los malvados, son tan necesarios como cualquier héroe. Es más, empeñados como estamos los seres humanos en aliarnos con el derrotado, muchas veces hemos visto cómo el villano acaba eclipsando al buenazo del protagonista. Atracción del mal, lo llaman. El videojuego no es ajeno a este fenómeno. Desde los tiempos del primer *Space Invaders*, el jugador ha ido conviviendo con una respetable cantidad de marcianos o criaturas del averno dispuestas a hacerle la vida un poco más difícil.

EL PORQUÉ DEL VILLANO

Es fácil acordarse del nombre del protagonista, no tanto del antagonista. Las razones son obvias. Con el primero, compartimos varias horas de nuestra vida. En concreto, las que nos cueste conducirle hacia el final del juego, lo que casi siempre se traduce en victoria absoluta. Las cosas son muy distintas con el segundo. No solemos jugar con él, sino que nuestro objetivo es derrotarle. A pesar de eso, en ocasiones su personalidad acaba arrollando la del personaje principal.

Durante la ya extensa trayectoria del videojuego, nos hemos topado con malvados que superan o igualan en cuestiones de impacto la figura del héroe absoluto. Fijémonos si no en el pirata LeChuck, ese antagonista de verdadero lujo que acaba por asociarse al título de una saga de videojuegos (*Monkey Island*) con la misma fuerza que su protagonista, Guybrush.

No todos los videojuegos necesitan del villano para acostarse a la sombra del éxito de ventas, como los juegos de estrategia de gestión o los simuladores deportivos. Ahora bien, todos los juegos que pretendan contar una historia y que se ciñan a las leyes de lo dramático, por cómicos que sean, deben incluir un personaje o personajes que conduzcan al protagonista por el cuerpo de la trama.

La búsqueda de un asesino (como en *Baldur's Gate*) o la del responsable de la destrucción de un mundo paradisíaco (*The Longest Journey*) o la de una organización dispuesta a acabar con el equilibrio del planeta (*No One Lives Forever*) son las premisas básicas de cientos de videojuegos. Y ninguna de ellas tendría sentido sin un personaje principal que pretende encontrar al responsable. En cierta medida, el malo construye al bueno.

SU CABEZA TIENE PRECIO

Generalmente, en su viaje hacia el final de la aventura, el héroe suele encontrarse con todo un elenco de monstruos o ejércitos a las órdenes del enemigo. Terry Pratchett, famoso escritor británico que además ha participado activamente en los videojuegos basados en su obra, dedicó uno de sus libros más populares a todos esos hombres o criaturas. La dedicatoria dice así: "Puede que los llamen 'La Guardia de Palacio' o 'La Guardia de la Ciudad' o 'La Patrulla'. Sea cual sea el nombre, su función en cualquier obra de fantasía heroica es siempre la misma: más o

menos a la altura del capítulo tres (o a los diez minutos de empezar la película) entran a saco en una habitación, van atacando al héroe de uno en uno y mueren por orden. Nadie les pregunta nunca si es eso lo que quieren hacer".

Los videojuegos también cuentan con estos enemigos que se van sacrificando a medida que la acción avanza. ¿Finalidad? Acabar con el aburrimiento, ayudar a que la experiencia de juego sea lo más variada posible. Es una técnica que se viene aplicando desde el nacimiento del ocio electrónico. Pensemos, por ejemplo, en cualquier arcade espacial, desde el ya mencionado *Space Invaders* a *Defender*, pasando por el reciente *Freelancer*. En todos ellos, la cantidad y variedad de naves enemigas cambia en cada una de las fases. Lo mismo ocurría en *Quake 2* (en el que ya se introducían enemigos que curaban a sus aliados) o la saga *Doom*, sustituyendo, claro, las naves espaciales por alienígenas o demonios. El héroe, ya sea piloto o marine espacial, debe derrotar a todo un elenco de criaturas diferentes.



Juegos como *GTA* le dan la vuelta a la tortilla: el malo eres tú.

Los juegos de Shiny se caracterizan por un exagerado uso del humor.

Es una lección que ha aprendido muy bien el género de la estrategia en tiempo real. Los nuevos ETR se distinguen por algo tan sencillo como eso, la variedad: personajes que curan a otros personajes (*Warcraft 3*, por ejemplo), fichas con habilidades personales (*Battle Realms*) o bandos con unidades únicas (saga *Command & Conquer*).

Solemos exigir a los juegos un par de cosas: que entretengan y que premien adecuadamente tus esfuerzos, algo de lo que los diseñadores son muy conscientes. Es por ello que el enemigo a derrotar no es sólo variedad, ni figura indispensable para el guión, sino también recompensa.

Diablo 2 ilustra a la perfección lo que decimos. Se trata de un juego dividido en cuatro actos. El objetivo no es otro que avanzar a lo largo y ancho de un vasto mundo para dar caza a los demonios que pretenden llevar el mal a la tierra. El héroe no se enfrenta sólo a los jefes finales, sino también a sus soldados inferiores. Hay variedad de unidades, un claro objetivo (desbaratar los planes de la fuerzas de lo oscuro) y también recompensa, que se traduce en dos cosas: experiencia (que posteriormente se invierte en mejorar las habilidades del personaje, como en cualquier juego de rol) y objetos poderosos. Y ambas se obtienen de la misma manera, derrotando a los enemigos.



Warcraft III incluye una gran variedad de enemigos sacrificables.

Defender sigue siendo un referente en el uso de las unidades enemigas.


En juegos como *SimCity* no hay villanos, sólo inconvenientes.

EL MALO DEL VIDEOJUEGO SUELE SER, POR DESGRACIA, UN MALO PREVISIBLE

CONSTRUYENDO LA MALDAD

Dice Hideo Kojima, padre de la saga *Metal Gear*, que construir un buen villano es casi tan complicado e importante como construir un buen héroe, afirmación que gana peso si tenemos en cuenta que Kojima ha dejado para la posteridad personajes de la talla de Solid Snake. Los métodos para crear villanos memorables son tan variados como los juegos en los que participan. Cada diseñador cuenta con su particular forma de creación de personajes, pero, si hay algo en lo que coinciden, es que un buen villano deber ser tan o más carismático que el héroe principal.

Para Lorne Lannig, de la compañía de desarrollo virtual Oddworld Inhabitants, el primer paso que se debe dar antes de crear un malo de videojuego es preguntarse qué hace y por qué lo hace: "Necesitas saber qué quieres comunicar con él". Es algo en lo que está de acuerdo George Broussard, presidente de 3D Realms. Pero añade que "un malo debe tener una apariencia única, algo que te permita reconocerlo inmediatamente. Un ejemplo de eso sería Darth Vader. Y si puede ser, que pronuncie una frase impactante, como Terminator y su "Volveré".

Dave Perry, de Shiny Entertainment, apunta que "un buen villano tiene que tener sentido del humor. El humor es una parte importante del entretenimiento." Esto queda patente en los delirantes villanos creados por Perry para juegos como *MDK*, la saga *Earthworm Jim* o *Messiah*, título en el que el jugador debía introducirse en los cuerpos de sus enemigos, desdibujando así la línea tan marcada entre bueno y malo. Perry confiesa que en Shiny se toman muy en serio el desarrollo de sus personajes. "Lo que hacemos es contratar a un buen escultor para que dé forma a nuestros personajes. De esta manera acortas el proceso de creación. Tienes a tu personaje ahí delante, es algo palpable".

Parece que construir un buen malo de videojuego no es una tarea sencilla, aunque Ragnar Tornquist, de Funcom, no piense exactamente lo mismo. "Diseñar personajes fuertes no es tan difícil como la gente piensa", declara. Para el padre de *The Longest Journey*, lo único que realmente importa es ahondar en la personalidad del villano. "Todo se basa en la profundización. El


Los nazis son otro ejemplo de enemigos importados de la realidad.

El tentáculo púrpura, legendario villano del clásico *The Day of the Tentacle*.

4 VISIONES DEL MAL

Tras intensas cogitaciones y varias discusiones sobre el concepto de maldad en sí, cuatro redactores de *Game Live* exponen su percepción más viva del mal en los videojuegos.

YO SOY EL MAL

Entre todos los malvados que he visto en los cientos de videojuegos que han pasado por mis manos, hay uno que destaca sobremanera. Era la representación del Mal absoluto. Nunca antes conocí otro igual, capaz de disfrutar ejerciendo impunemente su tiranía, regocijándose con los héroes caídos y extenuándose de placer con los reinos subyugados. El juego: *Dungeon Keeper*. El malvado: yo.

J.J. Cid

EL GRAN PIRATA

Muchas fueron las cosas que cambiaron en 1990 con la irrupción del pirata fantasma LeChuck. La más importante fue la redefinición del concepto de malo de videojuego, que casi por primera vez tenía personalidad y carisma. Puede que su aura legendaria se haya ido desvaneciendo en las sucesivas entregas de *Monkey Island*, pero ningún otro malo ha conseguido despertar en mí tanta simpatía/odio como él.

G. Masnou

INTRIGAS ORIENTALES

¿Que cuál es mi malo favorito? Sephirot, de *Final Fantasy VII*. Ningún otro malo en la historia del videojuego se ha acercado a su nivel de maldad. Gracias a él, lo que empezó siendo una historia aparentemente pueril con dibujos animados casi infantiles termina como un desgarrador viaje a tumba abierta por sucesivos flashbacks en los que la confusión, ira, rabia y muerte se dan la mano.

A. Guerra

EL FANTASMA INALTERABLE

Antes de que los malos de videojuego también se abonasen a la pirotecnia, cuatro fantasmas casi indestructibles me provocaron más nervios que cualquiera de sus descendientes. Eran formas primitivas, inalterables nivel tras nivel, que modificaron mi relación con el videojuego. Entonces dejé de ser turista, fui ciudadano. El juego, por supuesto, *Pac-Man*.

J. Ripoll





Peter Molyneux está realmente obsesionado con el Bien y el Mal.

secreto está en saltarte los clichés y los estereotipos. Hay que escribir toda una historia para tu villano, aunque luego no se vaya a utilizar en el juego."

TIPOLOGÍA DEL MAL

Aunque diseñadores como Tornquist insisten en la importancia de huir de lo establecido, el videojuego padece la enfermedad del tópico. Los últimos años nos han dejado malos memorables, sí, pero casi todos parecen cortados por el mismo patrón. Se abusa, quizás inconscientemente, de la figura del malo y del bueno absoluto, sin tiempo para los matices sutiles. Sólo honrosas excepciones, muchas de ellas pasadas por el tamiz de la comedia, como el Hector Lemans de *Grim Fandango*, o los juegos de origen oriental como *Final Fantasy* con villanos como Sephirot, incluyen a ese malo de múltiples caras.

El malo del videojuego suele ser, desgraciadamente, un malo previsible. Desde el general con ínfulas de Hitler al dirigente de una organización secreta o el mago oscuro con ansias de poder, todos ellos persiguen el mismo objetivo: hacerse con el control del mundo. Es lo que pretendían, por ejemplo, Heracubah, de *NOX*, o los mandamases de DAÑO, en *No One Lives Forever 2*.

Con todo, honrosas excepciones huyen del tópico para intentar construir no sólo un malo revolucionario, sino un videojuego diferente. Si hay un diseñador obsesionado con que villanía y heroicidad se mezclen en el mismo juego hasta confundirse, ése es Peter Molyneux. Padre de títulos como *Populous* o *Black & White*, en los que el jugador se transmuta en Dios, Molyneux intenta que sus juegos sean sinónimo de libertad y que las fronteras marcadas por lo que se supone Bien y Mal se diluyan a medida que se avanza en la trama. "La evolución tecnológica y las mejoras en la inteligencia artificial nos permiten construir juegos que te dejan ser prácticamente libre", afirma.

Es esa ansia de libertad la que ha llevado a muchos juegos a intentar desmarcarse de lo establecido retorciendo totalmente el concepto de bueno y de malo. RockStar Games no quería otro videojuego con héroe de película. Por fin se le

VILLANOS que dejaron huella

En la historia de los videojuegos hay un rincón reservado para este hatajo de villanos, depravadísimos ejemplos de todo lo que el mal ha dado de sí en su breve pero fértil excursión por tierras virtuales. He aquí nuestro ranking con los más sobrados de sustancia y carisma.



PIRATA LECHUCK

Adolece de cuatro grandes defectos: no puede estarse muerto, tiene un problema de higiene perpetuo, no puede olvidarse de Elaine y siente una preocupante pasión por la tortura.

SAGA MONKEY ISLAND



SHODAN

La típica IA (en esta ocasión, un sistema de seguridad llamado Shodan) que cobra conciencia de sí misma, le entran aires de grandeza y le da por arrasar con todas las ciudades de la Tierra.

SAGA SYSTEM SHOCK



TENTÁCULO PÚRPURA

Un antes malvado pero inofensivo y poco inteligente brazo de pulpo que se convierte de la noche a la mañana en un supergenio empeñado en dominar el mundo a causa de unos residuos tóxicos.

DAY OF THE TENTACLE



DIABLO

El principal huésped del mismísimo infierno es también la más rutilante estrella de la multimillonaria saga de Blizzard. Es el único villano de esta lista que puede jactarse de haber ganado al final del juego.

SAGA DIABLO



SEPHIROT

Empezó su carrera en la consola gris de Sony para acabar en la pantalla del PC. Atractivo, de mirada penetrante, sólo tiene un objetivo entre ceja y ceja: convertirse en un ser divino e inmortal.

FINAL FANTASY VII



Diablo II: el perfecto resumen de cómo y por qué se utilizan los enemigos.

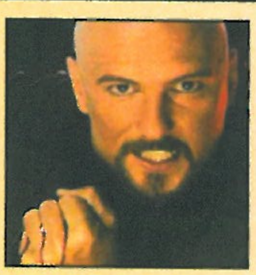
El hombre del maletín, otro villano de otro clásico: *Half-Life*.

daba la oportunidad al usuario de saltarse la ley y ponerse en el otro lado. *Grand Theft Auto* explota, en cierto sentido, todas las prohibiciones y censuras autoimpuestas por los diseñadores de videojuegos. El protagonista no es héroe al uso, no ansía hacer el bien. En *GTA* somos el mal, la ambición y la brutalidad. La fórmula tiene éxito. Tanta, que otros juegos la repiten: es el caso de *Mafia* y su protagonista, Tommy, un chico malo al servicio de chicos malos.

¿Pero hasta que punto el videojuego puede reflejar conceptos tan relativos? Títulos como el polémico *Command & Conquer: Generals* optan por sacar a los malos de la realidad y ponerlos al mando de un videojuego. En *Generals* hay una clara politización de los villanos. No son organizaciones terroristas más bien fantásticas, sino árabes esclavistas y despiadados los que ponen en peligro la paz del mundo.

Juegos como *Generals* o cualquier *Rainbow Six* e incluso en *Soldier of Fortune* basan su discurso en una imagen estereotipada de la realidad. Colombianos traficantes, fanáticos religiosos adoradores de Alá o militares rusos con veleidades totalitarias acaban por sustituir al malo de toda la vida, al imaginario, por otro que es también producto de la fantasía, sí, pero perfectamente reconocible. El Eje del Mal acuñado por Bush Jr. se transmuta en videojuego.

Sea como sea, lo que está claro es que por mucho que el videojuego avance, por muchos años que cumpla, resulta imposible abandonar las viejas ideas. Sigue siendo necesario un malo. Casi tanto como un bueno, tópicos o vanguardistas. A modo de reflexión, dejamos una pregunta en el aire: en una partida on line, ¿quién es el malo? ¿Tú o ese amigo que te acaba de disparar?



KANE

Es algo así como el Darth Vader de *Command & Conquer*. Sus memorables discursos contra el GDI llevaron a decenas de jugadores a enrolarse con los malos, es decir, con la Hermandad NOD.

SAGA COMMAND & CONQUER



HIMMLER

Jefe de las SS y científico chiflado, planea expandir la ideología nazi por la faz de la tierra con la ayuda de un ejército formado por engendros mecánicos, zombis y oscuros caballeros templarios.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



SEGADOR ASTADO

Es un ser solitario y de comportamiento sádico y psicótico. Los demás habitantes de las mazmorras lo llaman Cornudo, aunque nadie se atreve a decírselo a la cara.

SAGA DUNGEON KEEPER



IRENICUS

Difícil de eliminar como pocos (llegar hasta él puede exigirte más de 200 horas). Irenicus es un poderoso, inteligente, metódico y calculador mago que ansia apoderarse de los Reinos Olvidados.

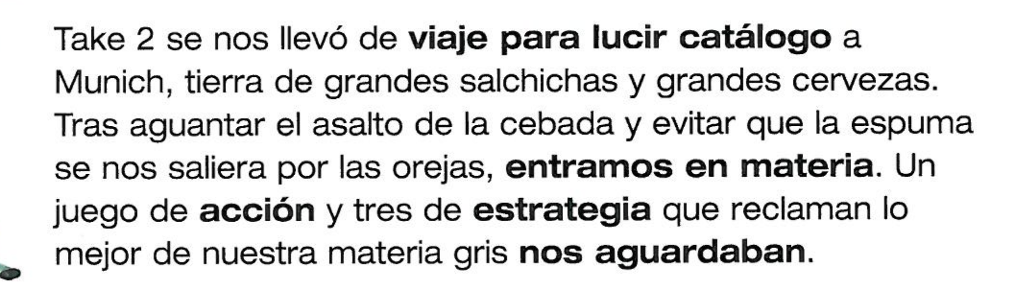
BALDUR'S GATE II



KAIN

Vampiro aristócrata que cometió el terrible error de traicionar a Raziel, el mejor de sus lugartenientes. Desde entonces, vive un constante tira y afloja con el desfigurado protagonista de *Soul Reaver*.

SAGA SOUL REAVER



Take 2 se nos llevó de **viaje para lucir catálogo** a Munich, tierra de grandes salchichas y grandes cervezas. Tras aguantar el asalto de la cebada y evitar que la espuma se nos saliera por las orejas, **entramos en materia**. Un juego de **acción** y tres de **estrategia** que reclaman lo mejor de nuestra materia gris **nos aguardaban**.

INFORME

Una apuesta por el continuismo y la calidad

Por O. Garcia



A estas alturas, ya nadie puede negar que Take 2 es una de las distribuidoras más potentes y consolidadas en el panorama mundial. Y no sólo porque goce de una solidez a prueba de misiles, sino porque año tras año ha sido capaz de elaborar un catálogo donde no parecen caber las mediocridades ni las medias tintas. Es más, en los últimos meses, ha ido lanzando regularmente una serie de títulos con aroma de éxito instantáneo.

Y no pensamos solamente en el inevitable *GTA III*. Pensamos también en *Mafias*, *Strongholds*, *Vietcongs* y *Tropicos*. Y pensamos también en una política de fichaje de desarrolladores que no apuesta únicamente por la continuidad o el monoteísmo americano sino que tiene un ojo puesto (y bien puesto) en la cada vez más prolífica Europa.

Sin ir más lejos, de los cuatro estudios presentes en el evento, tres de ellos habitan en el Viejo Continente; Triumph Studios, en Holanda; Firefly Studios, en Gran Bretaña; e Illusion Softworks, en la República Checa. Solamente Pop Top Software se sitúa en el país de las hamburguesas, en un pueblecito del Medio Oeste.

UNA PUNTUALIZACIÓN

En realidad, todos estos títulos de Take 2 forman parte del catálogo de Gathering (compañía conocida antiguamente como Gathering of Developers y también conocida ahora como Godgames), una empresa tejana que nació en 1998 con la voluntad de establecer un puente entre las grandes distribuidoras y los estudios de desarrollo independientes.

Y lo cierto es que, bajo este paraguas, Gathering logró agrupar interesantes propuestas para el nuevo milenio, propuestas que, pese a todo, no carecen de una vocación



TAKE 2

comercial. Sin ir más lejos, de su regazo han salido los estudios que produjeron joyas como *Max Payne*, *Serious Sam* o *Myth III*.

Con el paso del tiempo (y con el incremento de los beneficios), Gathering se ha convertido en una compañía subsidiaria de Take 2, con lo bueno y lo malo que este cambio puede conllevar. Por un lado, al alinearse al lado de una potente distribuidora, los desarrolladores "independientes" corren el riesgo de dejar de serlo, inmersos en unas exigencias productivas y comerciales. A la vez (y ésta es una tendencia que se adivinaba en los juegos presentados en Munich), la lógica financiera busca repetir éxitos probados más que apuestas más o menos arriesgadas de futuro, con lo que los desarrolladores pueden volverse más acomodaticios.

Y sin embargo, Take 2 es una compañía que ha destacado en su mimo por el producto. Los retrasos continuados (pensemos en *Duke Nukem Forever* o en *Hidden & Dangerous 2*), parecen responder más a la voluntad de sacar al mercado un producto digno que a la falta de confianza en los desarrolladores. Además, tener el respaldo de una distribuidora firme garantiza que estos estudios "independientes" dispondrán de suficientes medios para sacar adelante sus aventuras, sean o no tan "independientes" o "innovadoras" como pretenden.

En cualquier caso, la línea de juegos presentada en Munich no deja lugar para el desánimo. Tal vez ninguno de ellos se coloque en el podio de los mejores ni abra un nuevo mundo de revolucionarias posibilidades en sus respectivos géneros. Pero todos están por encima de la media y ofrecen una solvencia que para sí querrían muchos otros estudios.



HIDDEN & DANGEROUS 2

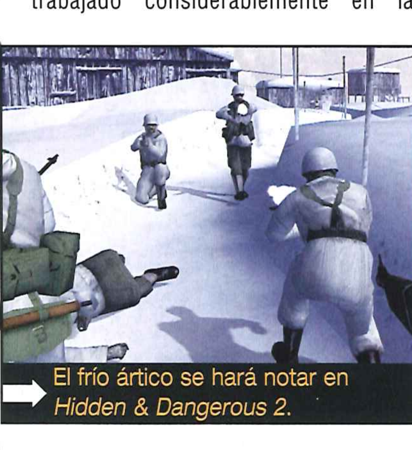
Hidden & Dangerous 2 es **la perla de Take 2** para este 2003. Una perla que con el paso del tiempo **no para de acumular nácar**, pero que también corre el riesgo de caer en el olvido submarino. Son **cuatro años de desarrollo y** sólo **un dato confirmado**: saldrá este año.

Desarrollador: Illusion Softworks
Género: Acción
Disponible: 2003

Se confirman nuestros peores temores: al juego que llevamos años esperando aún le faltan unos meses para ver la luz al final del túnel. De momento, eso sí, hay que reconocer que el túnel está quedando bonito. Y no sólo por las evidentes mejoras gráficas respecto al juego anterior, sino también porque las novedades en el sistema de juego permiten hablar de una verdadera secuela con todas las letras y no de un simple remozado.

Por de pronto, Illusion Sotfworks ha trabajado considerablemente en la inteligencia artificial, uno de los aspectos que más críticas despertó en el primer *Hidden & Dangerous*. Ahora los soldados enemigos serán más sensibles al ruido, de modo que el sigilo cobrará mayor importancia, y también emplearán tácticas cooperativas que les permitirán reaccionar más adecuadamente a los ataques de tus hombres.

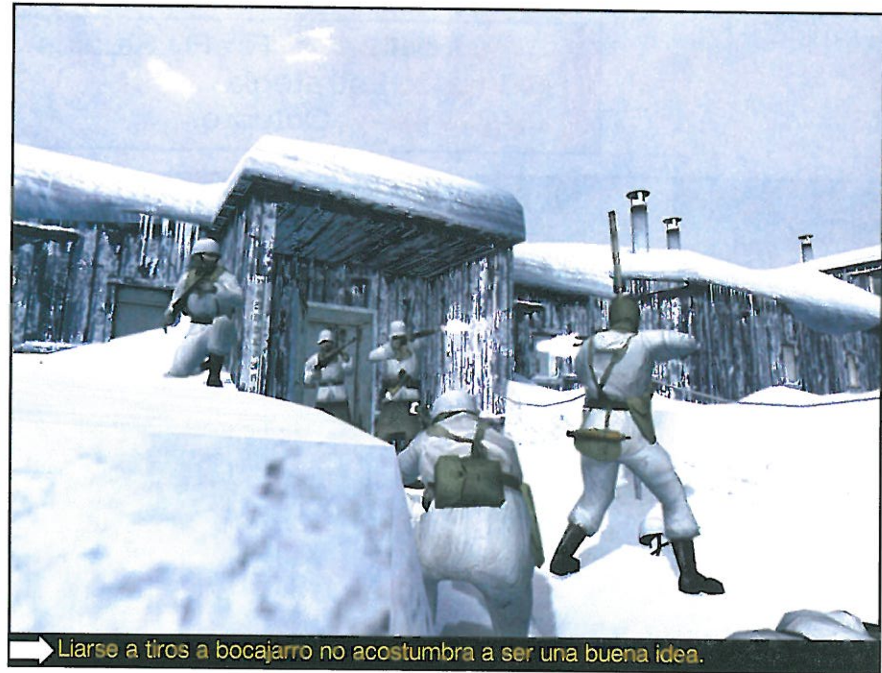
Del mismo modo, también se ha perfeccionado la IA propia, con lo que tus compañeros de equipo no se limitarán únicamente a aportar más potencia de fuego, sino que también podrás contar con ellos para verdaderas tareas de apoyo y cobertura. Por lo general, como afirmaba Andy Morley, productor del juego, "se ha conseguido que los personajes reaccionen de forma más apropiada con el entorno". Esto significa, a efectos prácticos, que no sólo trazarán sus rutas más adecuadamente, sino que también buscarán protección y podrán adoptar formaciones de combate.

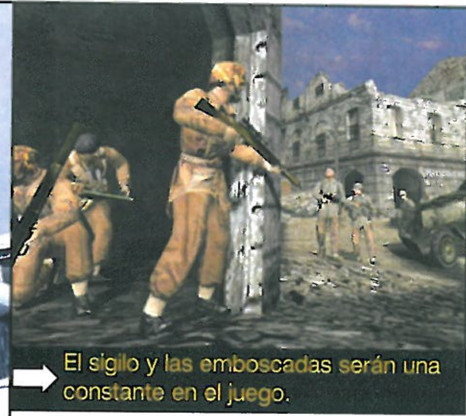

El frío ártico se hará notar en *Hidden & Dangerous 2*.

ÉSTOS SON MIS MUCHACHOS

Tus muchachos, por cierto, van a ser cuatro hombretones de los SAS británicos que deberán cumplir distintas misiones en varios escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Estarán presentes desde el frío ártico al caluroso desierto del Norte de África, pasando por Birmania, en un periodo que abarcará desde 1941 a 1945. En total, serán 24 misiones estructuradas alrededor de siete campañas.

Antes de cada misión, podrás elegir a los miembros del equipo entre una veintena de


Liarse a tiros a bocajarro no acostumbra a ser una buena idea.


El sigilo y las emboscadas serán una constante en el juego.

soldados, cada uno con distintas habilidades. Por ello, deberás tener muy presente el planteamiento de la misión, ya que una elección adecuada de las unidades puede resultar indispensable para salir victorioso.

Sin embargo, si te sientes muy macho, optando por el modo Lone Wolf puedes dejar a los compañeros a un lado e intentar completar las campañas con un único (súper) hombre. Algo que no será del todo imposible si tienes en cuenta que las habilidades mejoran con el transcurso de las misiones.

Tan importante como la elección de los comandos será la del material, una colección fielmente reproducida de las armas y cachivaches de la época.

Otra de las grandes novedades de este *Hidden & Dangerous* es la completa remodelación del modo táctico, que sitúa el título en

EN EL MODO LONE WOLF DEJAS A TUS COMPAÑEROS Y COMPLETAS LAS CAMPAÑAS CON UN ÚNICO HOMBRE

una órbita totalmente alejada de los juegos de acción frenética. Este modo permite asignar una serie de órdenes precisas a tus compañeros de equipo durante la pausa y luego ver cómo se ejecutan en cuanto se reanuda el juego. Empleando esta modalidad en *H&D2*, no sólo verás exactamente la ruta que seguirán tus unidades al desplazarse, sino que además podrás llevar a cabo ciertas acciones a partir de una señal.

Utilizando únicamente el modo táctico pudimos ver, por ejemplo, cómo nuestros muchachos se dividían en dos parejas, se arrastraban por el suelo hasta rodear a una patrulla alemana que circulaba por la zona y, en cuanto estuvo lo suficientemente cerca, atacaban al unísono tras recibir la pertinente señal. Evidentemente, el resultado fue toda una carnicería de Ottos y Rudolfs.

Otro de los aspectos que destaca de este título será la posibilidad de conducir vehículos, algo que no pudimos ver en vivo y en directo pero que en Illusion aseguran que será posible. "Tened en cuenta", aseguraba Andy Morley, "que hemos trabajado con una versión modificada del motor de *Mafia*, un motor que ya ha demostrado su valía en el manejo de vehículos".

NO ME DEJÉIS SOLO

Aunque el modo multijugador de *Hidden & Dangerous 2* tal vez no sea su mayor baza, desde Illusion Softworks confían en darle suficiente peso como para que no quede demasiado relegado respecto al modo individual. Por ejemplo, aparte del clásico Deathmatch, se ha añadido un modo Ocupación (nombre provisional) en el que los jugadores deberán combatir no tanto para un objetivo concreto sino para el control del territorio.

Con todo, la estrella del modo multijugador promete ser el modo Escaramuza, en el que los jugadores se repartirán en dos equipos para cumplir distintas misiones de ataque o defensa. Estas misiones pueden ir desde la destrucción de un puente a la recuperación de unos importantes documentos, en un modo que pretende fomentar el juego cooperativo. En cualquier caso, los mapas multijugador no pasarán de ser versiones modificadas de los escenarios individuales.

Asimismo, Illusion Softworks ha optado por no incluir un editor de niveles en la versión final del juego, aduciendo que, dada la complejidad del juego, incluir todas las herramientas de edición que han empleado ellos sería poco práctico. De todas formas, sólo con que el juego acabe resultando la mitad de brillante de lo que pinta, seguro que la comunidad del mod acabará por echársele encima. Por desgracia, todavía falta un poco para que llegue ese momento.


En su periplo mundial, *H&D2* también visitará el Norte de África.



Desarrollador: FireFly Studios
Género: Estrategia
Disponible: Octubre



SPACE COLONY

En la colonia espacial de FireFly, **se trabajará de sol a sol** y a ritmo de huelga japonesa. **De ti dependerá que** tus colonos **lo hagan con una sonrisa** en los labios **o empiecen a sabotear** tu proceso de producción.

Acudíamos a Munich a sabiendas de lo que nos íbamos a encontrar. Las secuelas de *Railroad Tycoon*, *Age of Wonders* y *Tropico* ya habían sido presentadas y la de *Hidden & Dangerous* llevaba tanto tiempo en cartelera que nos preguntábamos si no iban a anunciar ya una tercera parte. De hecho, sólo quedaba ver qué nos depararía la gente de FireFly Studios, creadores de la saga *Stronghold*. Y la sorpresa saltó cuando nos dijeron que su nuevo juego se llamaría *Space Colony*. Y no, no era un juego de asalto a bases espaciales fuertemente custodiadas por fosos y almenas.

Simon Bradbury, jefe de programación, afirmaba nada más abrir la presentación, que "es muy difícil describir qué es *Space Colony*...". Bueno, tal vez no sea tan difícil como describir qué es Matrix, así que vamos a intentarlo con una pincelada de trazo grueso: *Space Colony* viene a ser una mezcla de *Los Sims* con *Aliens* (la película). Y antes de que a nadie se le erice el pelo de la nuca al oír la referencia a *Los Sims*, permite que te anticipemos que *Space Colony* es un juego prometedor.

EL ESTADO DEL BIENESTAR

Para empezar, el juego se sitúa más en la línea de la gestión y creación de recursos que en la cada vez más recurrente simulación social. El planteamiento es el siguiente: al mando de un grupo de currantes, deberás asegurar el porvenir de una base espacial haciendo frente a los distintos peligros (normalmente alienígenas) que acechan por esos mundos de Dios. En la práctica, esto significa construir varios módulos enlazados entre sí, producir los artículos necesarios y expandirse en un entorno hostil.

No obstante (y aquí es donde entra lo novedoso), el "entorno hostil" puede empezar desde dentro de la propia base. Si las tensiones entre los miembros del



Firefly Studios sigue creyendo en las bondades de la vista isométrica.

Sauna, jacuzzi... ¿quién dijo que el espacio es inhóspito?

equipo aumentan, puede llegar un momento en que dejen de trabajar y toda la base se venga abajo como un castillo de naipes. Para evitarlo, tendrás que procurar asegurarte de darles lo esencial: alimentación, descanso o diversión.

Asimismo, cada vez que uno de los miembros de la base se relaciona con otro, pueden surgir fricciones que aumenten el estrés y redunden en un menor rendimiento en sus tareas. Por contra, una buena armonía entre compañeros fomentará el bienestar colectivo, pudiendo llegar incluso a crearse vínculos amorosos entre los personajes.

Eso sí, aquí las cosas no van a ser tan sencillas como en *Los Sims*, donde cualquier hijo de vecino sabe que comprando lo más caro podrá proporcionar la mayor satisfacción a sus cobayas. En *Space Colony*, cada personaje tiene una personalidad marcada, y sólo mediante la observación podrás llegar a adivinar qué es lo que más satisface a cada uno.

Este "grado de satisfacción", se reflejará muy gráficamente con unos iconos con pinta de smiley que aparecerán sobre las cabezas de los personajes en cuanto realicen una acción. Si son muchos y amarillos, señal que se lo están pasando en grande. Si son pocos o rojos, mejor que les mandes a hacer otra cosa.

PERSONALIDAD PROPIA

Con todo, no vayas a pensar que tendrás que pasarte el rato persiguiendo a tus muñequitos como si fueras una especie de supermatrona; cada uno es capaz de obrar por cuenta propia en función de sus intereses, y sólo dependerá de que dispongan de los elementos adecuados para su solaz (ya sea un camastro para acostarse o un jacuzzi para relajarse). Donde deberás intervenir más activamente es en la asignación de tareas y en la construcción de nuevos módulos para la base.

Los personajes van a contar con habilidades que les harán más aptos para un tipo de trabajos, y con el tiempo pueden mejorar su pericia en las labores asignadas. Asimismo, será conveniente que evites los trabajos cooperativos entre personajes de

LOS MIEMBROS DEL EQUIPO PUEDEN LLEGAR A DEJAR DE TRABAJAR SI CRECE LA TENSIÓN ENTRE ELLOS

carácter muy dispar, ya que podrían saltar chispas y reducir su satisfacción y productividad.

El binomio satisfacción-productividad funciona en el juego con una fórmula descaradamente sencilla: cuanto más satisfecho está el personaje, más horas al día trabajará. Por el contrario, si el/la pobre vive bajo un estrés constante, su horario laboral puede reducirse hasta tal punto que no realice ninguna tarea.

Con estas premisas, no es de extrañar que el juego se haya orientado exclusivamente hacia el modo individual, dejando a un lado el componente multijugador. En total, la campaña de *Space Colony* contará con 24 misiones, a las que se le sumarán varios escenarios libres en los que te enfrentarás a la IA.

Los objetivos de las misiones prometen ser muy variados, aunque en todos ellos, de una u otra forma, el entorno tiene un carácter hostil. Un ejemplo: una de las misiones es una carrera contrarreloj entre tu base y una base alienígena para extraer un determinado número de recursos con el objetivo de conseguir un suculento contrato con una multinacional.

¿Más? En otra misión deberás desarrollar tu base al tiempo que montas unas mínimas defensas para salvaguardarla de unos moscardones alienígenas explosivos



La lanzadera señala la entrada de un nuevo trabajador en la base.

El juego tiene más de gestión que de simulación social.

(tal como suena). Incluso en alguna misión aparecerán grupos de turistas que, a pesar de aportar suculentos dividendos, supondrán un verdadero engorro para los currantes de la base. No obstante, aunque hay algunas unidades militares, Bradbury dejó muy claro que éste no será un juego de combates y conquistas, "aunque sería posible jugar de tal modo que se emplearan tácticas más o menos ofensivas".

Todo este conjunto se viste con una práctica vista isométrica, una excelente calidad gráfica que no ahorra en detalles y un sano sentido del humor que puede ayudar a transportarle un poco más lejos todavía. Los resultados definitivos no podremos disfrutarlos al menos hasta octubre.

Desarrollador: Triumph Studios
Género: Estrategia
Disponible: Septiembre

AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC

Vuelve una de las sagas estratégicas con más solera. **Vuelven la magia, los ejércitos y los monstruos**. Pero sobre todo, **vuelven los turnos**, por si alguien los echaba de menos.

Antes de su anuncio oficial, *Shadow Magic* era conocido como *Age of Wonders 2.5*. Y no es de extrañar, porque el nuevo juego se sitúa en esa borrosa línea que no permite hablar ni de secuela ni de expansión. Es decir, será una ampliación que se podrá jugar sin el original pero que aporta más bien pocas variaciones.

El principal reclamo será la multitud de horas de juego que añadirá. Concretamente, una campaña con un total de 16 escenarios a la que habrá que sumar otros tantos individuales. El argumento de la campaña arrancará prácticamente allí donde terminaba *Age of Wonders 2*. La Orden de los Magos se ha impuesto, pero con el poder han llegado los desmanes. El excesivo uso de la magia ha provocado un catastrófico desequilibrio y propiciado la aparición de monstruos de otro mundo.

Los despropósitos han alcanzado tal punto que el emperador Phobius ha prohibido el uso de la magia y el hechicero Merlín ha quedado atrapado en el plano de las sombras, desde donde llamará a los otros magos para que combatan la amenaza que se cierne sobre su mundo.

NUEVOS AMIGOS

Así, una de las nuevas razas que cobrarán importancia en esta semisecuela son los demonios de la sombra, criaturas pertenecientes a un plano alternativo que se alimentan del miedo de la gente. Los syrons son otra de las novedades. Habitantes originales del reino de las sombras, emplearon los poderes mágicos para explorar el cosmos y perfeccionar su mundo hasta que los demonios de la sombra se plantaron en su casa y les esclavizaron tras siglos de cruentas batallas.

Finalmente, la tercera raza que hace acto de presencia en el juego son los nómadas, un pueblo cuya morada es el desierto y que puede trasladar a voluntad sus ciudades.

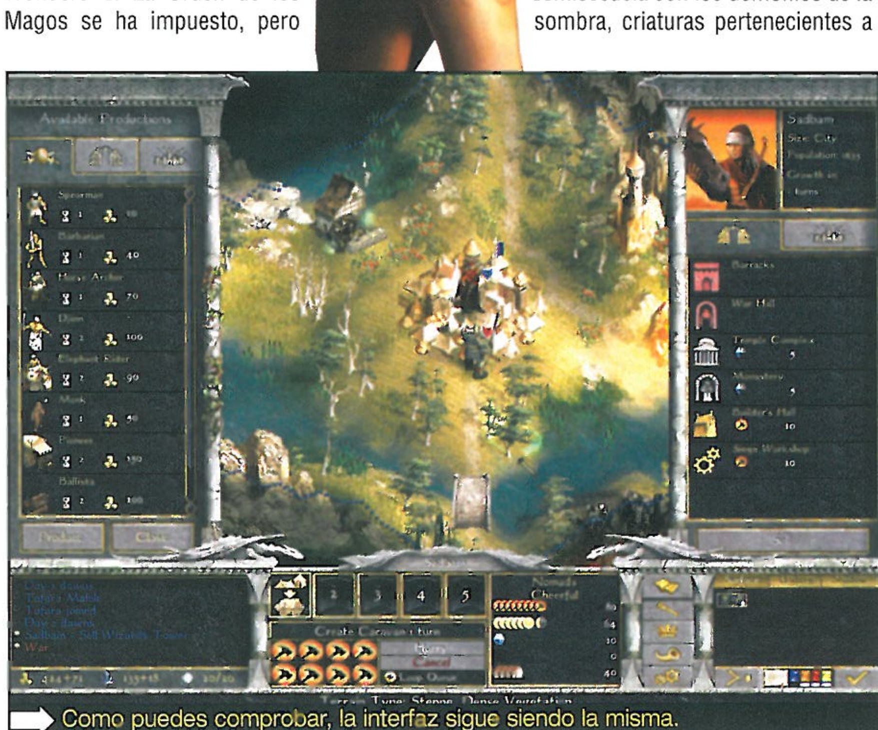
En total, *Shadow Magic* añadirá aproximadamente una cincuentena de unidades nuevas, amén de 30 sortilegios. Además, las nuevas unidades no se limitan a los tres pueblos mencionados, sino que las razas originales también recibirán al menos una unidad y edificio nuevos. Los elfos, por ejemplo, dispondrán ahora del bosque secreto élfico, una construcción que, aparte de producir árboles andantes, envuelve la ciudad con una bruma de ocultación.

Con todo, a efectos prácticos, tal vez lo que más cancha dará a este título no será su campaña o sus nuevas unidades, sino la inclusión de un generador aleatorio de escenarios. Lennart Sas, diseñador jefe de Triumph Studios, reconocía que "esto es algo que muchos fans de la saga nos han pedido, sin embargo, queríamos estar seguros de que los escenarios quedaran realmente compensados". Por si fuera poco, ahora los jugadores también podrán crear sus propias campañas enlazando misiones y valiéndose de un editor que les permitirá importar todo tipo de imágenes o alterar los parámetros de las unidades.



Podrás acceder al mundo de las sombras a través de portales mágicos.

Los jinetes de elefantes serán una de las unidades de los nómadas.



Como puedes comprobar, la interfaz sigue siendo la misma.

RAILROAD TYCOON 3

Y van tres. La saga ferroviaria por excelencia no podía quedarse estacionada en una única secuela y **ya ha puesto en marcha la tercera entrega.** Y con ella, llega también la **tercera dimensión.**

Desarrollador: Pop Top Software
Género: Estrategia
Disponible: Octubre



Este *RRT* incluirá efectos climáticos y transiciones día-noche.

No es orgullo patrio. Es el único mapa que nos enseñaron.

El primer *Railroad Tycoon* saltó a la palestra hace ya unos cuantos años (en 1990, concretamente), en un momento en que los juegos de gestión no eran moneda de pago tan corriente como hoy día. Sin embargo, la habilidad del ínclito Sid Meier para crear títulos complejos y adictivos terminó por encumbrar este primer *Railroad Tycoon* a la categoría de clásico, algo que refrendaría unos años más tarde *Railroad Tycoon II*.

Ahora, este *RRT3* nos trasladará definitivamente a unas verdaderas 3D, algo que, más allá de sus virtudes gráficas, puede aportar suculentas novedades al juego. La cámara, por ejemplo, será totalmente libre y dispondrás de varios niveles de zoom que irán desde una impresionante vista aérea hasta el detalle más preciso de tus trenes. De este modo, podrás observar tus líneas ferroviarias a tu antojo al tiempo que se intensificará el grado de inmersión.

Pero más destacable resulta que ahora este nuevo motor 3D permitirá implementar elementos que, curiosamente, no estaban presentes en las anteriores entregas. Nos referimos, precisamente, a que ahora podrás colocar puentes, túneles e incluso pasos elevados. Y para que no resulte demasiado complejo, se ha simplificado el sistema de colocación de las vías.



Vistas estupendas y una vía de tren en medio. Todo lo que un *tycoon* puede pedir.

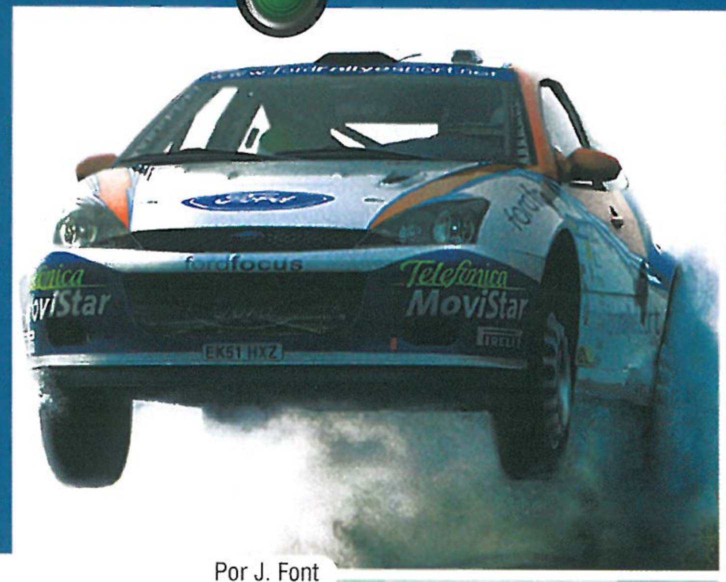
TIRA MILLAS

Otra aportación considerable al sistema de juego será que, a diferencia de los primeros *RRT*, esta vez podrás comprar y colocar las industrias allí donde desees. De este modo, se conseguirá que el jugador tenga una mayor influencia en el entorno, en vez de limitarse a reaccionar a las exigencias de la oferta y la demanda como ocurría anteriormente.

Con todo, una de las intenciones declaradas del equipo de desarrollo, es conseguir que "más gente se introduzca en el juego", en palabras de Phil Steinmeyer, responsable del proyecto. Por ello, *RRT3* incorporará opciones que lo harán más accesible para el jugador que no esté familiarizado con la serie, como la posibilidad de que la propia IA se encargue de autogestionar los cargamentos de los trenes. Con todo, Steinmeyer quiso dejar muy claro que "la base del juego sigue siendo la misma: únicamente hemos incorporado herramientas que permitirán al jugador delegar ciertos aspectos".

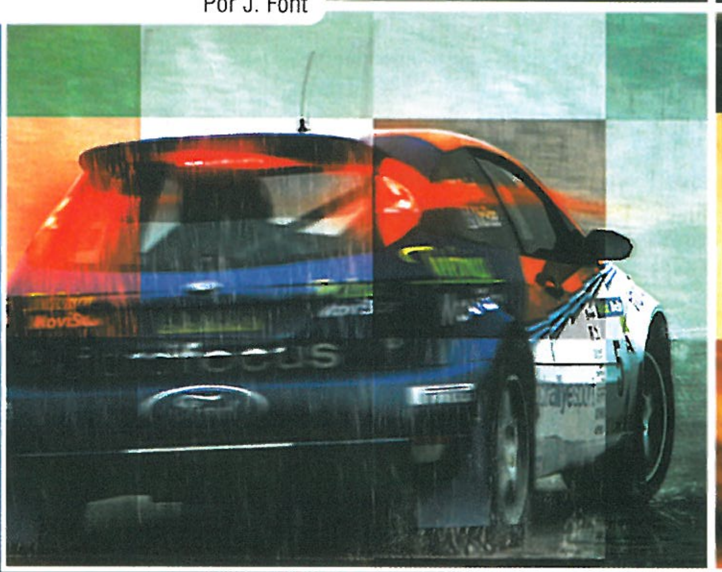
La entrega vendrá con un amplio surtido bajo el brazo: más de 40 locomotoras en un periodo que abarca desde 1830 hasta el presente, incluidos modelos que en la actualidad no son más que prototipos; nuevos edificios, como un almacén o una fábrica de cerveza; 25 escenarios repartidos por todo el mundo, con especial énfasis en Europa y Norteamérica; y nuevos estilos arquitectónicos para darle más variedad a tus construcciones.

El conjunto lo remata un editor que, por lo visto, contará con las mismas herramientas que los desarrolladores han empleado para el diseño de escenarios.





Por J. Font



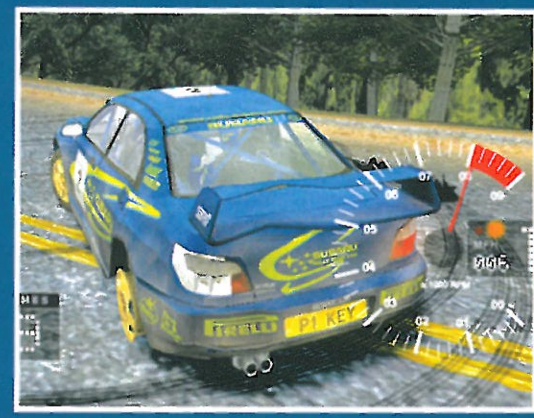


COLIN McRAE RALLY 3

Sí, **vas a ser Colin McRae** en un juego dotado de un modo campeonato progresivo, **con su argumento** y su sucesión de **retos de envergadura**. No faltarán los tramos de diseño estratosférico. **El escocés** volador **está a punto de recuperar el volante** y monopolizar de nuevo la pantalla de tu compatible.



Meterse en la piel de Colin promete ser un trabajo duro.


Los daños que podrán sufrir los vehículos incluyen la desintegración de los neumáticos.



No sólo la naturaleza se encargará de poner obstáculos en la pista.

Este el juego que llevamos un par de años esperando. El mismo que apareció hace unos meses en otras plataformas y que ha puesto a prueba nuestra paciencia tardando más de la cuenta en ser convertido a PC. El rey de los juegos de rallies en su versión más depurada, pulcra y moderna. Al menos, podemos consolarnos pensando que el paso a PC se demora porque los desarrolladores quieren ofrecernos una conversión que valga la pena, con suficientes extras y un alto grado de adaptación a las características de nuestra plataforma.

La versión previa que hemos podido degustar sabe a alta cocina virtual, con especial atención a la pureza de los ingredientes. Y eso que sólo incluye un tramo de cada uno de los ocho países en que se va a desarrollar el juego y cuatro de los automóviles que podrán pilotarse. Es un menú algo exiguo, pero suficiente para hacernos una idea del festín que nos espera.

La historia de Colin

El nuevo *Colin McRae* va a apuntarse a la nueva tendencia que se insinúa en el género de las cuatro ruedas: los juegos de carrera con un argumento sólido. No será tan completo como el de *Pro Race Driver*, pero sí dará sentido a tus acciones. Vas a ser Colin McRae, el nuevo fichaje del equipo Ford. Tu escudería apostará por ti, pero va a ponerte el listón muy alto. Un par de decepciones demasiado seguidas y adiós al contrato.

La verdadera acción empezará en el área de servicio, donde será conveniente configurar y preparar tu vehículo antes de cada carrera. Podrás regular los frenos, el cambio, los neumáticos, la suspensión, la dirección, el motor e incluso el chasis del vehículo. Una pantalla de telemetría te permitirá deducir cuál puede ser la mejor configuración para cada carrera concreta.

Claro que, si este modo campeonato se te hace demasiado largo y complejo, podrás optar por tramos sueltos y recorrerlos con

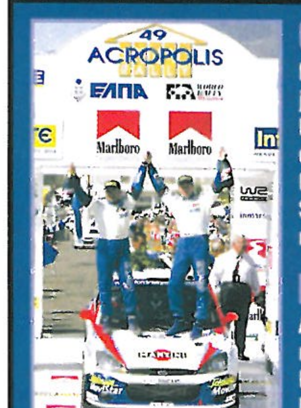


Nada como una mala conducción para sacar a relucir las entrañas del coche.





UN PAR DE NOMBRES CLAVE



COLIN MCRAE

Nació en Escocia hace 33 años y sigue siendo el piloto más joven que jamás ganó un campeonato del mundo de rallies. Lo consiguió en 1995, pilotando un Subaru Imprezza. Después de ocho años en el equipo Subaru, se enroló en las filas del Ford Rally Sport. En ambos equipos ha coincidido con Carlos Sainz. Su nombre sigue siendo sinónimo de excelencia en el mundo de los rallies.

NICKY GRIST

Al lado del escocés se encuentra el segundo copiloto con más victorias en el campeonato del mundo de rallies. Debutó en 1982 y en 1985 ya ganó el RAC Rally de Inglaterra. Sus consejos han dado victorias a pilotos como Armin Schwarz (Mitsubishi) o Juha Kankkunen (Toyota). En 1997 se enroló en las filas de Subaru y pasó a ser el copiloto de Colin McRae. Este año, ha cambiado de equipo para enrolarse en Citroën.

los vehículos disponibles. Se trata de una opción más arcade, pero en la que los vehículos seguirán respondiendo con un notable grado de realismo.

Uno de los objetivos de los desarrolladores es asegurarse de que cada uno de los WRC pilotables reaccione en todo momento según unas pautas físicas particulares. Y sí, parece que lo están consiguiendo, ya que nosotros hemos probado diferentes vehículos en el mismo tramo y sus comportamientos nos han parecido notablemente diferentes.

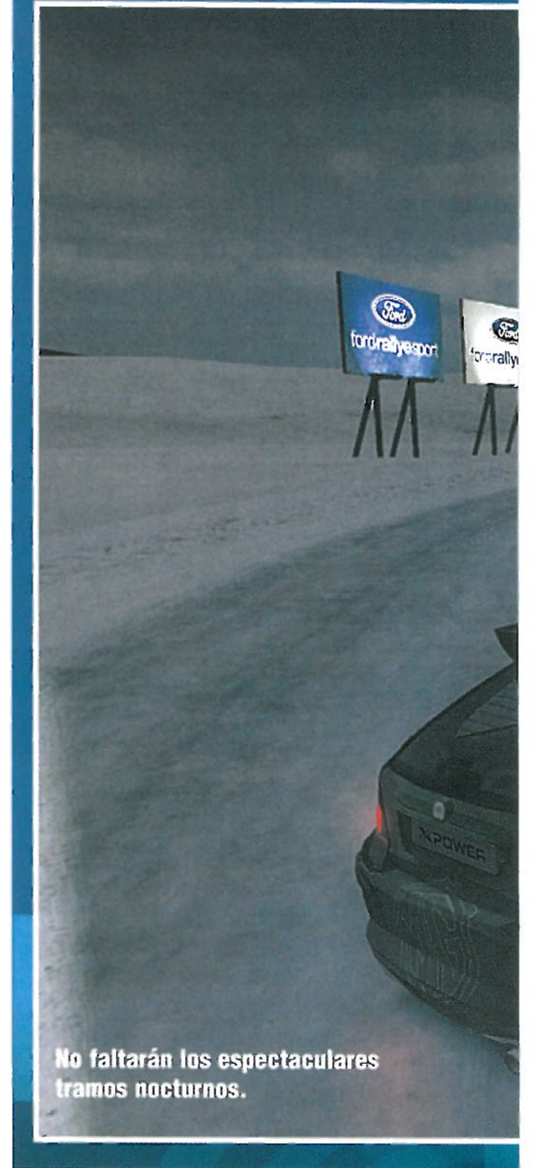
Al detalle

En cuanto a gráficos, puedes contar con un *Colin McRae* espléndido, todo un festín visual. Se nota el tiempo transcurrido desde la anterior entrega, porque todo va a tener mucho mejor aspecto. Los vehículos van a ser mucho más detallados e incluso verás como los pilotos se mueven en su interior. Y no sólo para cambiar las marchas, sino también en convincente respuesta a las fuerzas centrífugas y centrípetas que sacuden la cabina. Según Guy Wilday, jefe del equipo de desarrollo, "los coches están compuestos por 13.000 polígonos frente a los 800 que empleamos en *CMR2*".

Y si hablamos de física, ¿qué decir del extraordinario trabajo que se está realizando con el modelo de daños del vehículo? Hemos podido comprobar que los coches están siendo modelados a partir de un chasis sólido sobre el que se están superponiendo distintos elementos deformables. Según Guy Wilday, "estos detalles permitirán un grado de simulación más realista sin ser un obstáculo para la jugabilidad". Podrás perder parachoques, faldones, alerones, el capó, las puertas... Todo. Y, aun así, en algunos casos te será posible completar el tramo en situaciones de lo más precarias. Otro de los detalles que nos llamó la atención es que los neumáticos, sometidos a desgaste constante, pueden llegar a desintegrarse.

En cuanto a gráficos, puedes contar con un Colin McRae espléndido, todo un festín visual

Queda por ver qué resultado dan las medidas que se están adoptando para evitar la sensación (tan habitual en los juegos de rallies) de que conduces por un tubo. El juego combinará espacios abiertos con otros más angostos, delimitados por vallas o muros que harán las veces de barreras físicas infranqueables. En los circuitos de diseño más flexible, podrás salirte del trazado e ir a parar a terraplenes que te harán perder valiosos segundos. Eso sí, en cuanto te alejes demasiado de los límites, el vehículo será recolocado en el centro de la pista.



No faltarán los espectaculares tramos nocturnos.

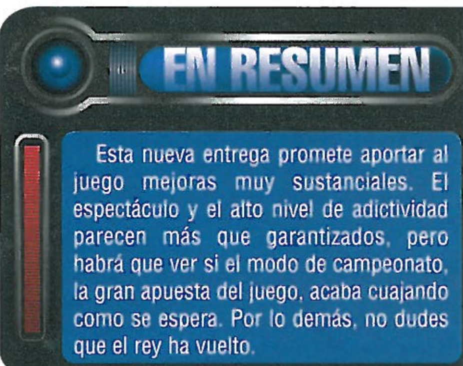
Luces y sombras

Donde sí parece quedar bastante trabajo por hacer es en el acabado de los escenarios. En los tramos en espacios abiertos, los objetos siguen materializándose abruptamente según avanzas, como si la pista estuviese rodeada de setas alucinógenas que brotan a tu paso.

En cambio, en espacios cerrados, todo es maravilloso. Disfrutarás de un prodigioso nivel

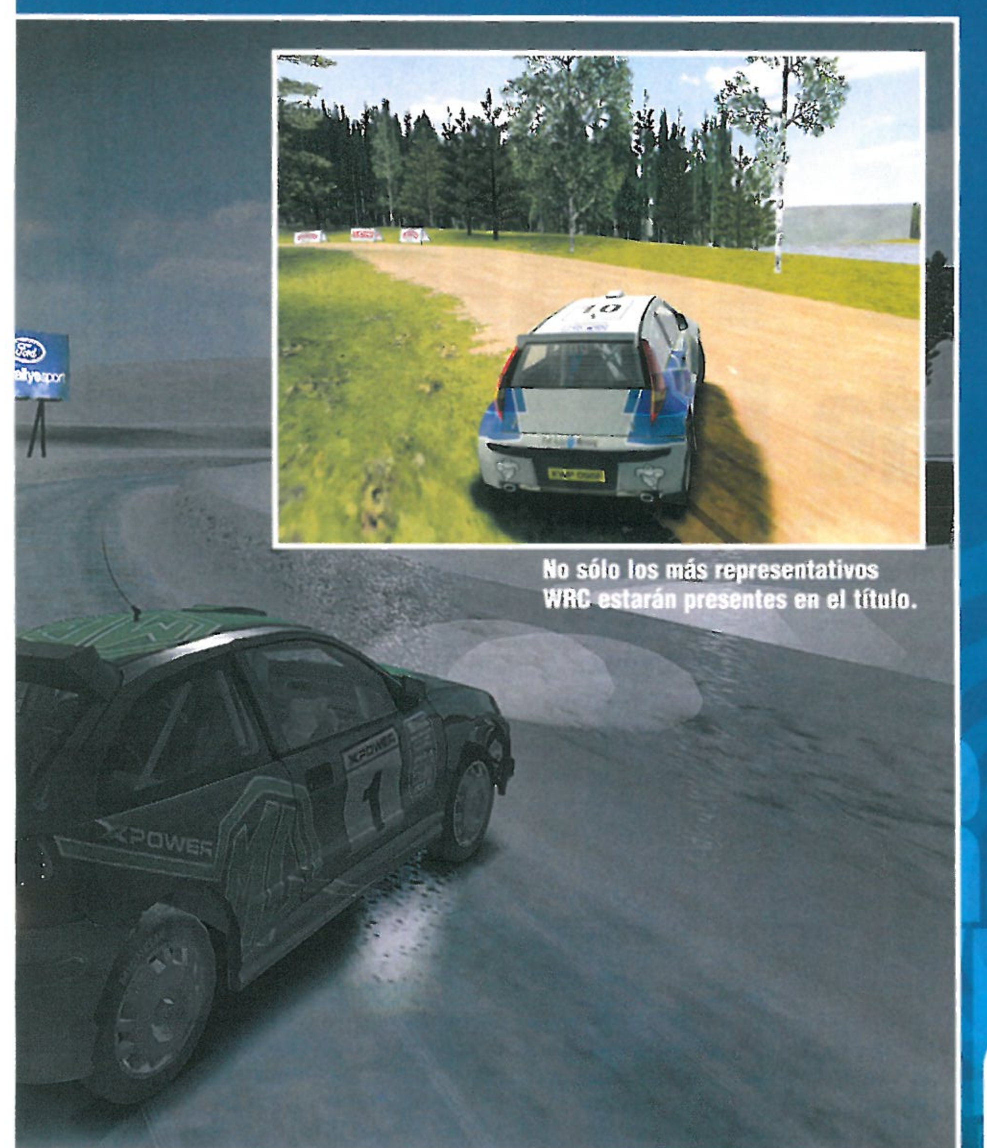


GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Codemasters
EDITOR:	Codemasters
DISPONIBLE:	Junio



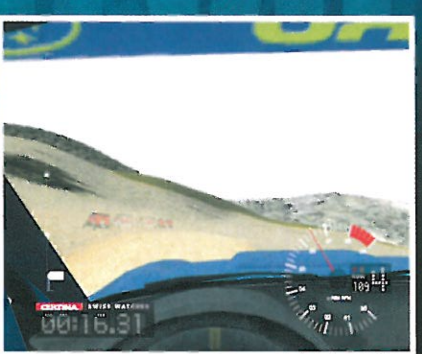
Esta nueva entrega promete aportar al juego mejoras muy sustanciales. El espectáculo y el alto nivel de adictividad parecen más que garantizados, pero habrá que ver si el modo de campeonato, la gran apuesta del juego, acaba cuajando como se espera. Por lo demás, no dudes que el rey ha vuelto.




No sólo los más representativos WRC estarán presentes en el título.


Podrás llegar a la meta con el coche dañado, aunque será un calvario.


Después de cada carrera, deberás poner a punto el vehículo.


Podrás ver los detalles del interior de cada coche.

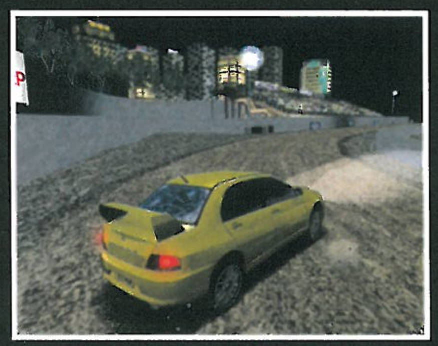
de detalle y un no menos extraordinario sistema de luces y sombras dinámicas. Además, los desarrolladores están trabajando en detalles adicionales, como la suciedad progresiva que cubrirá los coches o los efectos visuales de las espectaculares carreras nocturnas.

Desde el principio del proceso de desarrollo, Colin MCRae y su copiloto Nicky Grist han jugado un importante papel. El primero ha probado todos los vehículos presentes para opinar sobre su tipo de conducción y respuesta en determinadas situaciones de carrera. El segundo toma nota de los tramos para que el copiloto que te acompañe durante el juego te cante el trazado como lo haría él. De hecho, es su voz la que se oirá en la versión inglesa.

En cuanto a licencias, Guy Wilday ha confirmado que cuentan con "las mejores, por no decir casi todas". La lista de automóviles incluye los Ford Focus RS WRC 2002, Puma Rally Car, 1986 RS200, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Imprezza WRX, Subaru Imprezza 22B Sti, Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car y Lancia 037, más otros aún por desvelar que desbloquearemos según vayamos superando tramos.

Colin McRae 3 está llamado a ser el mejor título del año en cuanto a conducción de rallies se refiere. Los desarrolladores están apostando por una simulación precisa pero no por ello menos accesible y adictiva. Está por ver si el nuevo sistema de campeonato con argumento será lo suficientemente atractivo como para que te quedes pegado al monitor sin dejar de devorar kilómetros. De momento, te podemos garantizar que continuamos enganchados a la versión de la que disponemos, aunque sólo dispongamos de ocho tramos y cuatro coches.


El copiloto te indicará la próxima curva. Hazle caso.


Superando los tramos con buena nota, tendrás acceso a nuevos vehículos.

TOMB RAIDER
El ángel de la oscuridad

La creían muerta, pero **Lara** está viva y ha vuelto para zanjar cuentas. Bueno, más bien se prepara para hacerlo **en su nueva aventura, *El ángel de la oscuridad*.** La duda es si Core sabrá darle continuidad a un personaje que **en los últimos tiempos no ha estado a la altura de las expectativas**.

Por G. Carmona

Lara Croft arrasa en el mundo virtual, pero sobre todo entre los amantes de las consolas. Las versiones de PC de las últimas aventuras *Tomb Raider* rara vez han podido aprovechar las posibilidades gráficas de los compatibles. Sin embargo, la próxima entrega de la serie parece estar exprimiendo a fondo el hardware de PlayStation 2, así que podemos confiar en que la versión de PC estará a la altura de las circunstancias.

Y es que el apartado gráfico de *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* es, cuanto menos, llamativo. Más que nada, por el largo tiempo transcurrido desde que salió al mercado *Tomb Raider Chronicles*, un periodo durante el cual la tecnología ha avanzado una barbaridad. Si antes la sinuosa figura de Lara Croft estaba formada por apenas 500 polígonos, ahora son 5.000 los que se integran en su explosivo físico. Durante la presentación del juego en Madrid, pudimos dar fe de la fluidez de sus movimientos y animaciones.

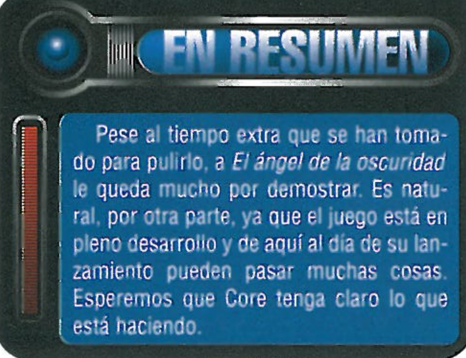
Los inspirados escenarios, repartidos entre París y Praga, prometen poner ese toque de exotismo y misterio que ha caracterizado a la serie desde su concepción. Pequeños detalles como los efectos de luz al poner en marcha la lámpara de una discoteca o el natural bamboleo de la coleta de la heroína demuestran que el equipo de desarrollo está realizando un esfuerzo ímprobo para que el nuevo *Tomb Raider* entre por los ojos.

Algo más que una cara bonita

Pero ya se sabe que los gráficos no lo son todo. Los últimos *Tomb Raider* fueron acusados de ofrecer tan solo más de lo mismo, y Core se está esforzando en introducir novedades que eviten esa molesta sensación de rutina. Aunque en esencia va a tratarse de explorar y avanzar sacando partido de las habilidades acrobáticas de Lara y la contundencia de sus armas, se va a romper la linealidad introduciendo rutas alternativas. Seguir unas u otras dependerá de la forma en que los jugadores interactúen con el entorno y desarrollen sus



GÉNERO:	Aventuras/Acción
DESARROLLADOR:	Core Design
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Junio



Pese al tiempo extra que se han tomado para pulirlo, a *El ángel de la oscuridad* le queda mucho por demostrar. Es natural, por otra parte, ya que el juego está en pleno desarrollo y de aquí al día de su lanzamiento pueden pasar muchas cosas. Esperemos que Core tenga claro lo que está haciendo.



Se va a recuperar la idea de abrir cajones para buscar objetos en ellos.



No todos los personajes serán enemigos; también habrá aliados.

Buena parte del énfasis del juego seguirá puesto en sortear los obstáculos.

La historia arrancará con Lara huyendo de la justicia.

habilidades. Por ejemplo, si un jugador fortalece el tren inferior de la musculatura de Lara, podrá saltar hasta una zona que de otro modo sería inaccesible.

Estos cambios van a afectar al tipo de puzzles que encontraremos durante el juego. En palabras del productor ejecutivo del juego, Adrian Smith, "la premisa argumental es que Lara se ha convertido en una fugitiva, con lo cuál se verá obligada a interactuar de una forma creativa con el mundo que la rodea, con entornos urbanos que poco tienen que ver con las polvorientas tumbas egipcias de costumbre". Aun así, "tampoco faltarán los puzzles épicos, a gran escala, que caracterizan a la serie *Tomb Raider*".

Otra novedad de interés será la presencia de un nuevo personaje, Kurtis, que resolverá alrededor de un 20% de los niveles. No sólo aportará algo de variedad al juego, ya que va a disponer de habilidades diferentes de

Entrevista a Adrian Smith, productor ejecutivo de El ángel de la oscuridad

"SERÁ UNA EXPERIENCIA NUEVA"

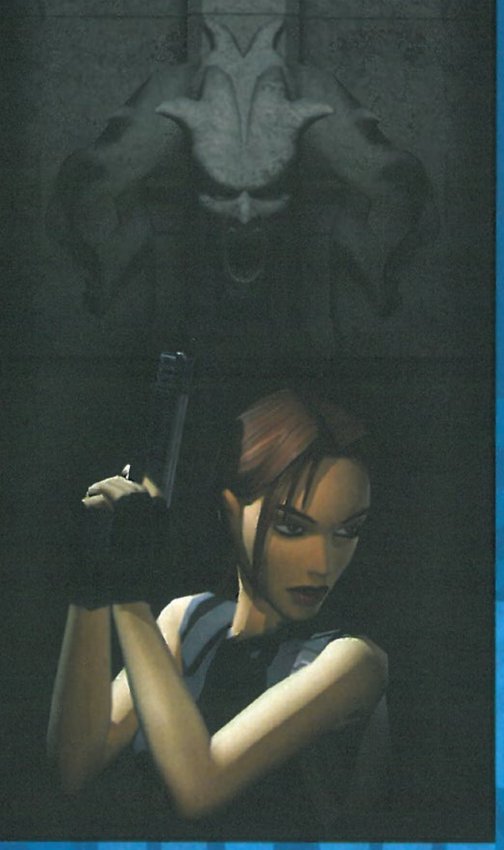
Adrian Smith, uno de los pesos pesados del equipo de Core Design, se presta a contarnos algunas claves de la próxima entrega de *Tomb Raider*, la serie de aventuras protagonizada por Lara Croft.

GAMELIVE: Este juego iba a editarse en Navidad y no deja de acumular retraso. ¿A qué se ha debido?
ADRIAN SMITH: Queríamos hacer el mejor *Tomb Raider* jamás creado, y entendimos que era necesario aplazar la fecha de lanzamiento para alcanzar ese objetivo.

GL: Si tuvieses que destacar un único aspecto del juego, ¿cuál escogerías?
A.S.: Es difícil escoger sólo uno. Sus gráficos son de primera, y las animaciones y movimientos de Lara han experimentado mejoras importantes. De todos modos, si tengo que destacar un solo aspecto, diré que va a ser una nueva experiencia para la gente que ha jugado a *Tomb Raider* en el pasado.

GL: ¿Cuáles son las principales novedades que aporta esta entrega?
A.S.: Hemos introducidos conceptos de juego totalmente inéditos en la serie. Ahora hay interacción entre los personajes y la protagonista evoluciona. Además, tenemos un nuevo héroe jugable y la narración cobra más importancia que nunca.

GL: ¿Qué nos puedes adelantar de ese aspecto narrativo?
A.S.: Cuando escribimos la historia de *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad*, nos salió un libro entero. Este juego sería tan solo los primeros episodios. Se despejan algunas incógnitas, pero se crean muchas otras.



Core se está esforzando en introducir novedades que eviten la molesta sensación de rutina

las de Lara, sino también puede ser un síntoma de que Core piensa crear una nueva cantera de héroes para darle cuerda a la serie.

Pero tal vez la novedad más importante sea el énfasis puesto en las fases de sigilo y ocultación. Según nos explica Adrian Smith, "Lara dispondrá de una opción de movimiento sigiloso que será muy útil en la fase inicial del juego, cuando tenga que huir por las calles de París perseguida por la policía, que le acusa del asesinato de su antiguo mentor, Van Croy". Este nuevo modo de sigilo permitirá desarrollar tácticas de infiltración más complejas, a lo Solid Snake, y se va a implementar un sistema de combate cuerpo a cuerpo que permitirá a Lara subyugar a sus oponentes a base de puñetazos o llaves de judo.



Aunque al principio sólo tendrás una pistola, podrás llegar a usar dos a la vez.

La acción se desarrollará en París y Praga. Y exploraremos catacumbas y cavernas.

Luz y oscuridad

Pese a todas estas interesantes novedades, *El ángel de la oscuridad* sigue siendo un título que despierta recelos. El sistema de control basado en ejes quizá funcione en un juego de terror, pero puede hacerse torpe y obsoleto en un título de acción como éste. Además, la necesidad de superar obstáculos con saltos de precisión milimétrica tal vez ya no resulte tan estimulante como hace cinco años, cuando fueron novedad.

Pese a todo, nos han asegurado que el juego se está retrasando porque pretenden introducir ajustes en el control y el nivel de dificultad, por lo que es posible que estos dos aspectos cruciales por fin mejoren. Si los pronósticos más optimistas se cumplen, tal vez asistamos a un retorno por todo lo alto de la arqueóloga que nos amó.



El mundo de la piratería y la navegación comercial de los siglos XVI y XVII es uno de esos temas que **todavía no han sido explorados** tan a fondo como merecen **en nuestros compatibles**. Ascaron, los creadores de Patrician, se proponen hacerlo con *Port Royale.*

Las calles del centro del puerto rebosarán actividad para dar mayor sensación de vida.

Por G. Carmona

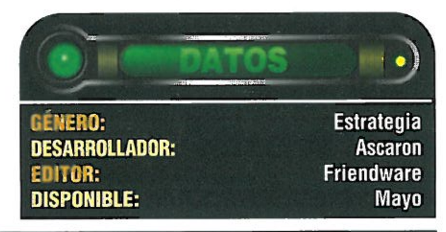
PORT ROYALE

Los juegos estratégicos de factura alemana, como el reciente *Anno 1503*, son conocidos por su elevado grado de precisión histórica y complejidad. Ascaron pretende acercar al gran público este difícil género de la estrategia comercial sin renunciar al rigor y la precisión germánicos. El resultado de sus esfuerzos va a ser *Port Royale*, un título ambientado en la época romántica de los bucaneros que apuesta por ofrecer conceptos intuitivos y una interfaz optimizada.

En el juego, empezarás dispuesto a recorrer el Caribe al mando de un pequeño barco con una tripulación mínima y un puñado de monedas de oro. A partir de ahí, tu objetivo será buscar fama y fortuna por los medios que estimes necesarios. Podrás comerciar entre los diferentes puertos, construir industrias para crear una infraestructura económica estable o practicar el noble (aunque un tanto deshonesto) arte de la piratería.

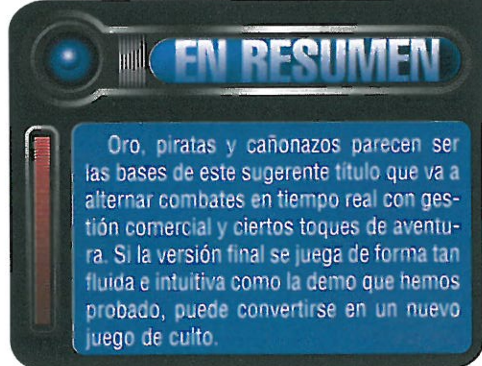
Con o sin parche

A medida que ganes dinero, podrás invertirlo en ampliar tu flota hasta convertirte en un auténtico magnate de los siete mares. Al comienzo de la partida será posible escoger entre recibir bonificaciones al comercio o al combate naval, aunque tendrás total libertad para cambiar de un rol a otro, o incluso entremezclarlos y



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Ascaron
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Oro, piratas y cañonazos parecen ser las bases de este sugerente título que va a alternar combates en tiempo real con gestión comercial y ciertos toques de aventura. Si la versión final se juega de forma tan fluida e intuitiva como la demo que hemos probado, puede convertirse en un nuevo juego de culto.



Desde el mapa general podrás establecer las rutas de cada uno de tus convoyes.



La interfaz estará diseñada para hacer las transacciones fluidas.



Los edificios de un puerto serán diferentes según la nación a que pertenezcan.



Los capitanes que contrates ganarán experiencia según las tareas que desarrollen.

El juego apuesta por ofrecer conceptos intuitivos y una interfaz optimizada

hacer un poco de todo. En teoría será perfectamente posible renunciar al ataque y dedicarse a comerciar pacíficamente de puerto en puerto, aunque eso no quiere decir que te libres de los muchos piratas que operan por su cuenta en la zona.

Es más, como todas las partidas comienzan con los recursos mínimos, incluso los más sanguinarios aspirantes a Barbarroja tendrán que familiarizarse con las humildes tareas de compraventa de mercancías y establecimiento de rutas comerciales hasta que ganen el dinero suficiente para armarse.

La gestión se realizará desde un mapa aéreo lleno de rutas, mientras que los combates van a desarrollarse en riguroso tiempo real para que des órdenes a tus barcos y los hagas maniobrar. Para los más negados en estrategias de batalla naval, también existirá la opción de que estos enfrentamientos se resuelvan de forma automática.

A toda vela

Por lo que hemos visto, el juego estará plagado de pequeños detalles destinados a hacer que las partidas transcurran de la forma más fluida e intuitiva posible. Una estupenda idea, como la de basar los precios de cada producto en las leyes de la oferta y la demanda, se verá sustentada por opciones de automatización de compra y venta, así como por indicadores que te muestran el precio al que adquiriste originalmente una mercancía antes de que decidas venderla en otro puerto.

La posibilidad de establecer rutas con labores especializadas para un convoy (como patrullar en busca de piratas o comerciar en una serie de puertos predeterminados) también va en esta línea de facilitar las cosas lo más posible. Precisamente, la correcta transición de la microgestión de unas pocas unidades a la macrogestión de un gran imperio es una de las cuestiones más peliagudas en este tipo de títulos, así que nos complace comprobar que Ascaron lo ha tenido muy en cuenta en su diseño.

Otra de las grandes asignaturas pendientes de los juegos de estrategia comercial es el apartado multijugador, un terreno en el que pocos títulos de estas características han logrado salir airosos. El hecho de que la acción de *Port Royale* transcurra siempre en tiempo real, tanto en los combates como en la navegación y transacciones, supone una importante ventaja en este sentido. En principio se podrá jugar en Internet mediante IP directa o en área local, pero también se incluirá un servicio propio de búsqueda de partidas on line. Hasta ocho jugadores podrán navegar en las mismas aguas.

AVENTURAS EN ALTA MAR



Uno de los aspectos más atractivos de *Port Royale* y que pueden ayudar a diferenciarlo todavía más de otros juegos del género es que incorpora ciertos elementos de aventura y exploración. El mapa sobre el que operarán tus barcos no estará plenamente descubierto, por lo que tendrás que navegar por las costas para encontrar nuevos puertos con los que comerciar. En cada uno de estos puertos gozarás de un cierto nivel de reputación: en unos serás bien acogido y te harán buenos precios y en otros te recibirán a cañonazos. La reputación y el estatus social serán un valor casi tan importante como el oro a la hora de prosperar, ya que determinarán el número máximo de capitanes y convoyes que puedes contratar. De hecho, y en un claro guiño al mítico *Pirates*, una reputación lo bastante alta puede tener como resultado que uno de los gobernadores de la zona te ofrezca la mano de su hija en matrimonio.

Parece que **las ganas de innovar** y la creatividad técnica **se agotaron** con el primer *Red Faction*. La secuela **se va a centrar en** un tipo de **jugabilidad convencional** y muy inmediata, aunque **¿qué sentido tiene exprimirse** las neuronas cuando ya has dado con la fórmula?



Las partidas por equipos contra el ordenador serán sencillas y entretenidas.

RED FACTION 2

Por S. Sánchez

Primera novedad fundamental: en *Red Faction 2* no vamos a encontrarnos con un argumento basado en insurrecciones obreras en colonias espaciales sin huelgas ni sindicatos, sino con un guión con trasfondo militar que garantiza acción a gran escala.

En concreto, visitaremos un mundo en el que se ha desatado una guerra sucia entre varias empresas que aspiran a hacerse con el control de los últimos avances en nanotecnología. Sopot, líder de la Commonwealth, se hará con esta peligrosa arma tecnológica y empezará a aplicarla en los soldados de su ejército. Con el tiempo, los científicos descubren que el uso de esta tecnología sobre los seres humanos da resultados inesperados, modificando la personalidad de los sujetos.

Seis de estos soldados, especializados en muy distintas facetas militares, van a unirse para acabar con tan funesto dictador. El personaje que tú encarnarás será Alias, uno de estos militares rebeldes, todo un experto en explosivos. A lo largo del juego, contarás con la ayuda del resto del equipo, pero sólo tendrás control directo sobre Alias.



DATOS	
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Volition Soft./Outrage Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

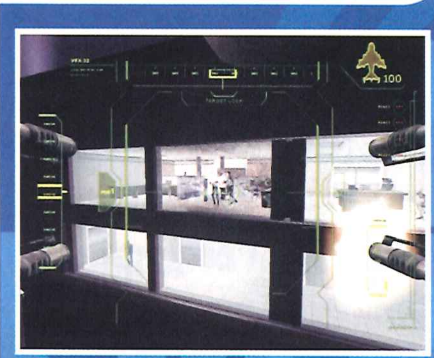
Olvídate de casi todo lo que viviste en *Red Faction*. Ésta va a ser una experiencia distinta, aunque conserve parte de las constantes vitales de la otra. En tu lucha sin cuartel contra un dictador de pacotilla, tirarás de gatillo fácil, pilotarás vehículos muy originales y destruirás algún que otro muro.

Destrucción selectiva

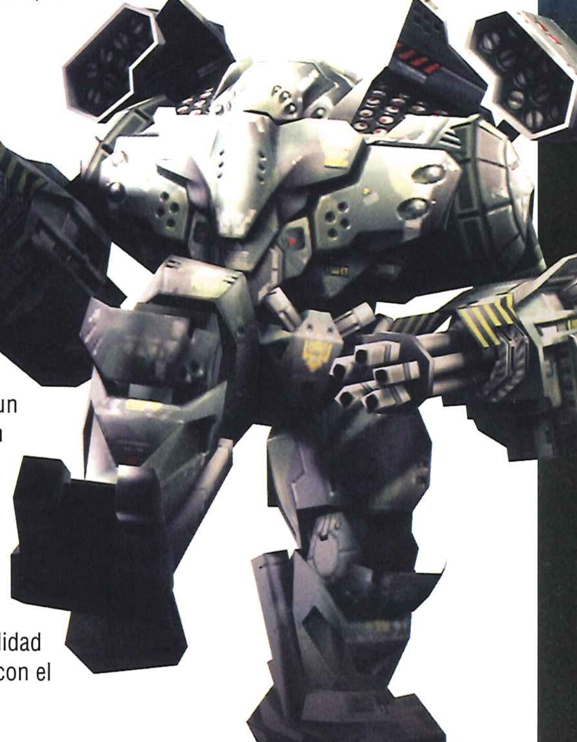
Aunque no parece que los gráficos vayan a ser su principal virtud, *Red Faction 2* va a superar a su predecesor en el apartado visual. En concreto, se aprecian importantes mejoras en el nivel de detalle de los personajes, y un poco menos en los escenarios y animaciones. También se ha trabajado en una nueva versión del motor físico del juego, el célebre GeoMod, con objeto de que funcione mejor la posibilidad de destruir parte del escenario, ya sean muros o suelo. En cualquier caso, la superficie destruible seguirá siendo limitada, así que no esperes tener la opción de reducir ciudades enteras a escombros.

Los movimientos del personaje que vas a controlar también parecen un tanto limitados, ya que no podrá asomarse ni alternar entre movimiento normal y carrera. Aun así, la jugabilidad va a centrarse en la acción pura y dura, por lo que nada de esto parece un inconveniente grave.

Lo esencial es que vas a disponer de armamento suficiente y muy variado. Destaca sobre todo la presencia de ametralladoras y la posibilidad de utilizar dos pistolas a la vez, una con el botón izquierdo y otra con el derecho. Además, vas a poder recargar una mientras disparas con la otra.



Hay que prohibir este aparato volador: es un arma de destrucción masiva.





Los botiquines se usarán solitos; tú te limitarás a llevarlos contigo.


Más de un arma va a contar con una mira que permitirá apuntar desde largas distancias.



En momentos concretos, contarás con el apoyo de tu equipo.

Y no todo es cuestión de armas, ya que tendrás la opción de pilotar vehículos muy variados e incluso asumir posiciones de artillero en algunos de ellos. Las fases en que manejarás un robot gigantesco y un submarino se perfilan, más que como simples curiosidades, como dos de los momentos cumbre del juego.

Podrás pilotar vehículos muy variados e incluso asumir posiciones de artillero en algunos de ellos

Un detalle muy a tener en cuenta cuando manejes vehículos con armamento pesado es que deberás evitar las bajas civiles y de soldados aliados. El juego tenderá a penalizar a aquellos que causen daños colaterales, así que es importante ser todo lo cuidadoso que puedas, aunque manejes cañones de grueso calibre. De tu comportamiento durante el juego dependerá cuál de los dos finales posibles disfrutarás.

Lo bueno, si breve...

Pese a sus dos finales, da la impresión de que el juego va a ser lineal y tirando a corto. Parte de culpa va a tenerla su nivel de dificultad, demasiado bajo para jugadores curtidos e incluso para los que no lo son tanto. Además, por si alguien se atasca o tiene un mal día, los desarrolladores van a poner a tu alcance gran cantidad de botiquines, a los que accederás según un original sistema: podrás tener tres de ellos a la vez y éstos se activarán automáticamente cuando Alias tenga la barra de salud bajo mínimos. Tal vez costará un poco acostumbrarse, pero es un método convincente, aunque tal vez dé al jugador facilidades excesivas.

La marcada linealidad del juego podría verse aliviada si existiese la posibilidad de abrir vías alternativas destruyendo muros, pero esta opción (que sería todo un progreso en términos de diversión pura) seguirá sin estar presente en *Red Faction 2*. Y no es ésta la única limitación grave que le encontramos al juego, ya que tampoco incorporará ninguna opción multijugador.

Al menos, dispondremos de un completo surtido de opciones de partida contra la máquina que emulan las habituales opciones multijugador, ya sea todos contra todos, por equipos o en modo de Captura de la bandera. Es un aceptable sucedáneo que, sin embargo, no hace que dejemos de lamentar la ausencia de esas partidas a varias manos que tanta cuerda le dan a los juegos de acción frenética.



No sólo los muros de *Red Faction 2* serán susceptibles de ser volados



Un pasatiempo original para aquellos que no soportan la idea de que en los juegos siempre ganen los buenos. Como en *Dungeon Keepeer*, **nos uniremos a las hordas del mal de ultratumba**. Sólo que **sin provocación** ni estridencias, **de forma relajada** y simpática.

Por S. Sánchez

GHOST MASTER

Para que te hagas una idea más o menos aproximada, *Ghost Master* viene a ser una original variante del concepto de *Los Sims* en la que, en lugar de una familia virtual, diriges las vidas de un grupo de fantasmas. Tu papel va mucho más allá del de mero observador fascinado por la completa inteligencia artificial de tus espectrales muchachos. Tú mandas, tú intervienes. Eres el señor de los fantasmas y estás impaciente por ponerte manos a la obra. Ha llegado la hora del terror, de los gritos desgarradores y de los ataques de histeria.

El funcionamiento básico de *Ghost Master* será sencillo e intuitivo. Dirigirás un número limitado de fantasmas a los que pasearás por los escenarios de susto en susto. Podrás jugar a ser malvado y desquiciar a los inquilinos de las mansiones que asaltes hasta que huyan despavoridos, pero este enfoque tendrá sus límites. Más adelante, se te asignarán objetivos concretos para los cuales tal vez te haga falta contar con la ayuda de alguno de los mortales a los que te dedicabas a asustar.

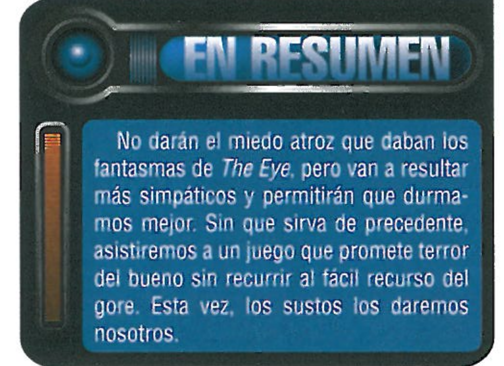
Fantasmas como nosotros

En *Ghost Master* te encontrarás con escenarios y personajes totalmente tridimensionales y una cámara que podrás mover en todo momento a tu libre albedrío. Además, tendrás la opción de adoptar múltiples puntos de vista, ya sea el de cualquiera de tus fantasmas o el del mortal que selecciones.

Tus criaturas se dividirán en seis grandes familias (espíritus, elementales, asustadores...). Cada una de ellas utilizará una cantidad determinada de plasma para perpetrar sus sustos. Los poderes que gastarán más plasma serán, por supuesto, los que causen mayores daños a los niveles de pánico, locura y fe de sus víctimas mortales.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Sick Puppies
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Mayo



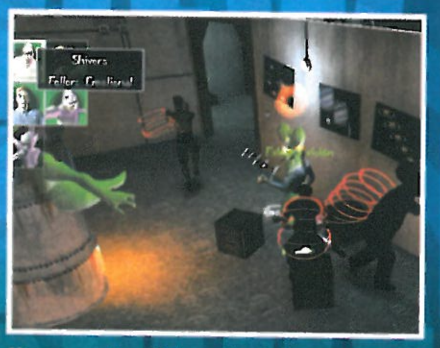
No darán el miedo atroz que daban los fantasmas de *The Eye*, pero van a resultar más simpáticos y permitirán que durmamos mejor. Sin que sirva de precedente, asistiremos a un juego que promete terror del bueno sin recurrir al fácil recurso del gore. Esta vez, los sustos los daremos nosotros.



Controlar zonas anexas ayudará a que los mortales no escapen de tus sustos.


Algunos mortales resistirán tus ataques. Tendrás que averiguar cómo anular sus defensas.


Tendrás que estar pendiente en todo momento de tu barra de plasma.


Un grupo de aficionados hace una sesión de espiritismo en nuestro territorio.

Antes de cada misión, deberás elegir a los integrantes de tu equipo de fantasmas. Éste será bastante limitado, igual que tu capacidad de generar plasma, así que no bastará con convocar a los fantasmas más poderosos.

Otro detalle a tener en cuenta es que los fantasmas no camparán a sus anchas por los escenarios. Cada uno de ellos será afín a un tipo de objeto o lugar. Por ejemplo, hay fantasmas que sólo podrán convocarse en escenarios exteriores u otros que sólo aparecerán cerca de algún aparato eléctrico. Resultado: el juego tendrá un indudable componente estratégico, ya que deberás disponer a tus muchachos en distintos puntos del escenario si quieres que obliguen a los mortales a abandonar la mansión despavoridos.

Sembrar el terror será la forma de restablecer los niveles de plasma necesarios para ejecutar nuevas operaciones. Será como el pez que se muerde la cola: para usar los poderes, será necesario el plasma, pero usándolos correctamente, causarás el pánico que te proporcionará materia prima para sustos nuevos. Y así.

Dirigirás un número limitado de fantasmas por los escenarios, de susto en susto

Poderes espectrales

Cada fantasma podrá usar poderes de siete grados de intensidad. Cuanto más intensos, más plasma consumirán. En la práctica eso supondrá que deberás empezar con sustillos de poca monta antes de ir elevando gradualmente la espiral del terror. Un buen profesional elegirá bien sus sustos y hará también un estudio detallado de las fobias concretas de sus víctimas potenciales para así asustarles más y mejor.

Podrás invertir los puntos que ganes superando misiones en nuevos poderes para tus fantasmas y en continuar con su proceso de entrenamiento. Con tiempo y una caña, aumentará el número de órdenes que vas a poder asignarles y regularás mejor sus parámetros de conducta asustadora.

Otro detalle atractivo es que varios escenarios tendrán sus fantasmas residentes, criaturas que han quedado atrapadas en ellos por algún motivo y que se unirán a ti si descubres cómo liberarlas. Normalmente, este tipo de puzzles se solucionarán escuchando la historia de estos fantasmas para luego usar el poder adecuado en un lugar concreto y darles así la libertad.

MUERTOS PARA ASUSTAR

He aquí algunos de los profesionales del susto a gran escala que vas a dirigir en cuanto este juego repleto de sábanas y cadenas se edite.

COGJAMMER
También conocido como *el chispitas*. Un gremlin de poca monta que viene de miedo para asustar sin descanso dado el bajo coste de sus poderes eléctricos.

BOO
Con ese nombre no hay quien se lo tome en serio, pero descubrirás que es una de las criaturas del inframundo más eficaces en escenarios interiores.

WEATHERWITCH
No hay quien la meta en casa, pero eso no será problema si la usas para dar el susto de gracia a los pobres mortales que salgan al exterior.

SHIVERS
Todo un especialista en arrasar la barra de pánico. El único problema es que sólo lo puedes usar en lugares con una carga emocional muy concreta.

ELECTROSPASM
Aunque el pobre esté arrepentido de lo malo que fue en el pasado, pertenece a la familia de los horrores y posee poderes devastadores.

En fin, que al juego le sobra material combustible de una extraordinaria originalidad. Veremos si explota su potencial convirtiéndose en uno de aquellos juegos que crean escuela y podemos dar rienda suelta a nuestro lado salvaje planeando sustos de órdago.

LOS SIMS: SUPERSTAR

Los sims se han hartado de currar en sótanos cochambrosos o rutilantes despachos. **Ahora quieren triunfar a lo grande** en el mundo de la farándula, como un hatajo de triunfitos virtuales dispuestos a todo para **llegar a ser actores, modelos o cantantes**.

Por S. Sánchez

Ser una estrella en el firmamento Sims va a requerir plena dedicación, así que ya puedes ir haciéndote a la idea de que deberás crear un personaje nuevo o dejar la carrera que hubieses emprendido con alguno de los viejos.

El siguiente punto a tener en cuenta es que no todo el mundo vale. Tu candidato a rey del pollo frito deberá ir sobrado de carisma, atractivo físico y creatividad si no quieres que sea carne de abucheos y acabe en la tétrica nómina de *Hotel Glam*.

Tras un periodo de preparación para las lides del famoseo creativo, llegará la hora de hacer la llamada maldita y meterse en la boca del lobo: éxito o suicidio social. Si vas por libre, deberás pedir un taxi que te lleve al escenario, pero si te has puesto en manos de una agencia, te mandarán una limusina... o una vieja carraca con ruedas, según tu nivel.

Como en *Los Sims: De vacaciones* o *Los Sims: Primera cita*, la zona residencial y la de la expansión serán distintas. La diferencia es que esta vez podrás pasar poco tiempo en la nueva zona, ya que estará acondicionada para que trabajes en ella, pero no habrá lugares donde dormir y recuperar así la energía. Lo que sí tendrás a tu disposición serán servicios diversos y puestos de comida, incluida selecta cocina japonesa.



Una estrella ha de poder permitirse un mayordomo como éste.



Algunas estrellas de renombre serán menos accesibles que otras.

Operación escarnio

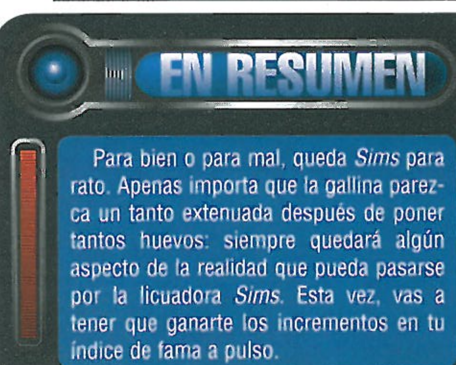
La nueva zona estará llena de instalaciones en las que triunfar o hundirte con todo el equipo, desde pasarelas a escenarios, estudios de grabación o platós de televisión. Ni sueñes con que podrás acceder a ellos desde el principio, ya que deberás ganarte los galones desde abajo, haciendo de figurante en infumables anuncios televisivos o dejándote caer por sórdidos karaoke con la esperanza de que algún cazatalentos te "descubra".

Cada nuevo peldaño te supondrá ganar media estrella en tu indicador personal de fama, y deberás completar un total de cinco para llegar a ser la estrella más rutilante del firmamento del papel cuché. Al principio, bastará con tener algo de público, pero las últimas medias estrellas se ganarán codeándose con la élite y encontrando la forma de que también ellos te consideren una superestrella. Alguna celebridad de medio pelo te abrirá su corazón en los salones de belleza, otros se morirán por escuchar tus halagos y zalamerías y tampoco faltará quien quiera compartir algo de tu brillo estelar dándose el lote contigo aun a riesgo de ser cazado por los paparazzi.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Electronic Arts
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Para bien o para mal, queda *Sims* para rato. Apenas importa que la gallina parezca un tanto extenuada después de poner tantos huevos: siempre quedará algún aspecto de la realidad que pueda pasarse por la licuadora *Sims*. Esta vez, vas a tener que ganarte los incrementos en tu índice de fama a pulso.



Virtua Tennis
SEGA PROFESSIONAL TENNIS
9,95 € PVP
IVA INCLUIDO
Virtua Tennis llega a tu PC en versión económica tras un éxito indiscutible.
Los mejores tenistas y los circuitos más importantes se encuentran en esta versión que cuenta, además, con unos gráficos espectaculares y una insuperable opción multijugador.
· Control sencillo pero asombrosamente eficaz.
· Entornos 3D y animaciones inmejorables.
· 4 superficies de juego distintas.
· 7 populares tenistas entre los que escoger.
· Infinidad de posibilidades estratégicas.
· Completa opción multijugador.
¡LOS SUPERVENTAS DE SEGA A UN PRECIO XPLOSIV!
6,95 € PVP
IVA INCLUIDO
Sega GT
¡El sueño de los aficionados a los coches hecho realidad!
Disfruta al volante de más de 130 coches deportivos auténticos o crea el coche de tus sueños partiendo de cero.
Si el corazón te da un brinco con las elegantes curvas de un Viper, o si te tiemblan las piernas al ver un reluciente tubo de escape cromado, ¡Sega GT te va a encantar!
6,95 € PVP
IVA INCLUIDO
THE HOUSE OF THE DEAD 2
Esta perfecta conversión del juego Arcade te pondrá los pelos de punta mientras luchas contra un auténtico ejército de zombis, pistola en mano.
Además de la modalidad Arcade, esta nueva entrega trae opciones adicionales nunca vistas. Embárcate en la aventura tú solo o acompañado, pero nunca bajes la guardia o terminarás arrastrándote en el reino de los no-vivos.
Servicio de Atención al Cliente: 902 490 346 | wwww.planetadeagostini.net | www.empireinteractive.com
SEGA
Interactive
EMPIRE
PC CD-ROM

ANÁLISIS A LA CONTRA

FREELANCER

Del análisis de *Freelancer* del número 28, quiero decir que X. Pita se preguntaba si cuatro años de espera por ese juego merecían la pena y yo creo que no, no la merecen. Vamos, ni de coña. Quede claro que sólo soy un aficionado y no puedo valorar de manera justa la inversión de tiempo que hay que hacer para desarrollar un juego bueno de verdad. Pero los resultados de éste me parecen mediocres, sobre todo si lo comparamos con el trasatlántico de lujo que se nos quería vender hace dos años, con toda aquella publicidad sobre el mundo persistente para jugar solo y el grado de inmersión más grande jamás conseguido. Al final, el mundo de *Freelancer* es muy grande, pero en absoluto parece un universo "vivo" y "real", como se pretendía. Además, las opciones multijugador son muy pobres, buenas para lo que se podía esperar de un juego así hace dos o tres años pero insuficientes si las comparamos con lo que hay hoy por hoy. Comprendo que si un desarrollo se alarga se intente mantener vivo el interés por el juego, pero no a costa de crear falsas expectativas que harán que muchos juzguemos con dureza cuando se edite.

Cristian López. Tarragona

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



VOTA FONT
Te arrepentirás, pero qué más da.

Menos mal. Se acabaron la anarquía y el desbarajuste: el Coronel se presenta a las elecciones a delegado de personal de nuestra bienamada empresa. El hombre opina que aquí lo que hace falta es una buena dosis de disciplina castrense. Qué demonios, puede que tenga razón. Y eso que en nuestro equipo hay quien, además de no pensar votarle, reza para que no gane.

Faltan cuatro semanas:

Mientras Echarri disfruta sus inmerecidas vacaciones, Sánchez vuelve a su segundo hogar, Londres, para ver qué hay de nuevo en *Republic*, el proyecto de ese geniecillo llamado Demis Hassabis. En fin, apenas una hora de presentación, cuatro de vuelo y dos de taxis y el tiempo justo para comer cuatro aborrecibles canapés.

Faltan tres semanas:

Recibimos nuestro primer intento de soborno: los integrantes de un clan nos ofrecen un jamón de pata negra si les mencionamos en nuestra sección En la Red... cosa que hemos hecho. Ya sabéis, el listón no está muy alto, por un crucero de lujo en las Bermudas, tú mismo puedes ser la próxima portada de *Game Live PC*.

Faltan dos semanas:

García pasa un par de días de su existencia en Munich, asistiendo a la presentación de la nueva hornada de juegos con sello Take 2. Además, nos informa en exclusiva que la discoteca Pachá, un tanto desacreditada por estos pagos, es hoy por hoy el no va más de la noche muniquesa.

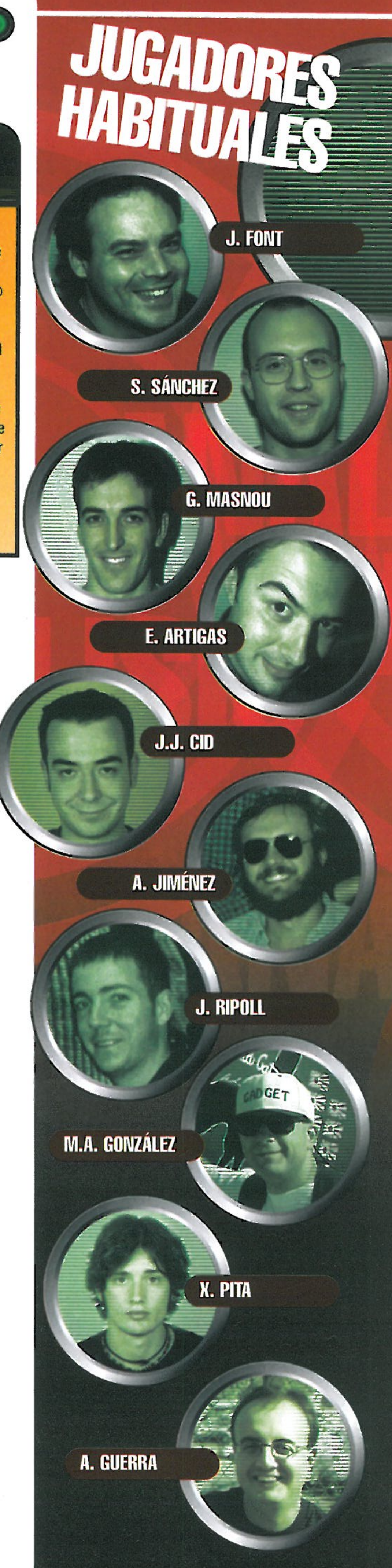
Falta una semana:

Tras apenas tres semanas de masacres indiscriminadas y caceroladas solidarias, se acaba la guerra, todo Dios se desentiende del tema y aquí paz y después gloria. En fin, aun a riesgo de ejercer de abuelos cebolleta, decir que a nosotros no se nos olvida, que nos sigue pareciendo repugnante e imperdonable.

Hora cero:

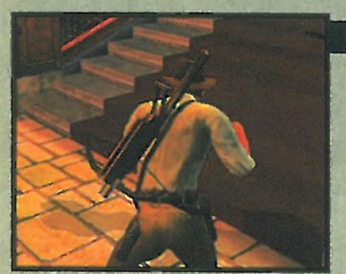
Superamos un cierre al viejo estilo, más rico en adrenalina que una partida de *Unreal Tournament*, más tenso que el multijugador de *Vietcong* y con más sustos, catástrofes y sorpresas que un capítulo de *24 horas*. Un cierre, en fin, nada que ver con la calma chicha y bobalicona de la serie *Periodistas*.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes traemos las alforjas cargadas de juegos de alto octanaje, de los que normalmente no entran más de un par por mes. Nadie sabe cómo ni por qué, pero media docena de los posibles juegos del año se han puesto de acuerdo para llegar a las estanterías cogidos de la mano, como si una de estas noches fuesen a entregarse los Oscar virtuales y nadie quisiera perdérselos.



EL BUENO

Indiana, el último héroe íntegro y de una pieza, llevaba escrito en la frente que tarde o temprano acabaría siendo nuestro bueno del mes. Entiéndelo, nosotros crecimos con *En busca del arca perdida*. *Tomb Raider* ya nos pilló un poco mayores, así que creemos en el tipo del látigo mágico y lo que representa.



EL FEO

Feo es el futuro que nos espera si hemos de hacer caso a los pronósticos de juegos como *Bandits*. Entendemos que un futuro de felicidad idílica, sin conflictos ni problemas de ningún tipo, sería un pésimo escenario para un juego de acción frenética, pero que quede claro que, si éste va a ser el porvenir, que paren el planeta, que nos bajamos.



EL MALO

A Ripoll le cae bien este tipo. Postal Dude le parece una víctima más de la soterrada violencia que lleva consigo la vida moderna. A los demás nos parece un auténtico merluzo, un urbanita de encefalograma plano y gatillo fácil que sólo podía venir de un país tan descerebrado, irresponsable y absurdo como Estados Unidos. Sobre gustos...

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Konami • **EDITOR:** Konami • **PRECIO:** 39,95 €

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Por J. Ripoll



Metal Gear Solid 2: Substance **es mucho más que un juego**, son tres diferentes. Piensa en él como en una muñeca rusa. Perdón, como en tres muñecas rusas: **el juego, la expansión y la conversión**. Así pues, lo que viene a continuación **no será una crítica, sino tres**, aunque sólo haya una nota y seguramente ya la hayas visto. **Conoces el desenlace**, pero vale la pena que leas el planteamiento y el nudo.

Esta conversión nos llega con un importante retraso. Algunas de las novedades que el juego aportaba ya no parecen tan novedosas y los gráficos han perdido parte de su encanto. No importa, porque sigue siendo cita obligada para quienes creen que los videojuegos son algo más que un entretenimiento adolescente.

Táctica. Espionaje. Acción. Con estas palabras impresas en la carátula se define el tipo de aventura que le espera a uno. Y no van desencaminadas. Combinando a la perfección la primera y la tercera persona, el jugador debe alternar misiones en las que su principal función es pasar desapercibido (utilizando el radar, la pistola de tranquilizantes o su gran capacidad atlética) con otras en las que lo más importante es destruir al enemigo sin reparar en el nivel de ruido (para las que cuentas con un arsenal de lo más variado).

El origen de casi todo

No es nada nuevo, porque *IGI*, *Splinter Cell* o *Hitman* hace tiempo entregaron su tarjeta de visita. Eso sí, pocos lo habrían hecho si hace unos cuantos años un genio japonés no hubiese revolucionado el género con las aventuras de un héroe llamado Solid Snake.



Los símbolos de exclamación son otro de esos elementos que lo hacen único.



No se trata de un clásico juego de acción, así que evita los combates múltiples.

Y es ese mismo personaje quien representa mejor que nadie la diferencia entre *MGS* y cualquiera de sus competidores. Aquí sí hay espacio para el carisma. Y es algo también aplicable al resto de personajes, tanto al bando aliado como a la gran cantidad de enemigos con innegable personalidad a los que tienes que enfrentarte. No hay lugar para el tópico manoseado, y sí lo hay para vampiros con dudosa inclinación sexual, patinadores obesos con fijación por los explosivos, hijas vengativas, hermanos vengativos y tantos y tantos otros adversarios inolvidables, con una historia única y una forma de combatir



Es conveniente arrastrar a los enemigos para no ir dejando huellas.



No, no se trata de una fase amateur, es una misión VR.

REGALOS PARA EL VENCEDOR

Como en casi todo buen juego procedente de las consolas, tras acabar con éxito algunas de las misiones, el jugador obtiene pequeñas recompensas que pueden animarle a seguir insistiendo.

CÁMARA DIGITAL
Debes terminar con éxito el juego (Fase Big Shell con Radien).

INVISIBILIDAD Y MUNICIÓN INFINITA
Debes completar el prólogo tres veces con modos de dificultad diferente y obtener todas las placas de identidad de los soldados enemigos.

GAFAS DE SOL
Debes completar el juego dos veces.

MODO SOBREVIVIR A LOS JEFES
Debes completar el juego, las misiones VR, las alternativas y las historias de Snake para acceder a él.

NINJA RAIDEN
Debes completar el 50% de las misiones VR con Raiden.

RAIDEN X
Debes completar el 50% de las misiones VR con Raiden y Ninja Raiden.

PLISKIN
Debes completar el 50% de las misiones VR con Snake.

SNAKE CON ESMOQUIN
Debes completar el 100% de las misiones VR con Snake

SNAKE TAL Y COMO APARECIÓ EN EL PRIMER METAL GEAR SOLID
Debes completar las misiones VR con todos los personajes anteriores.



muy personal que anula cualquier margen para la rutina o el aburrimiento. Ningún otro juego cuenta con una galería tan impresionante de personajes.

He hablado de héroes y villanos pero ni siquiera he dicho nada de lo que les lleva a combatir. Llueve. Está oscuro. Solid se encuentra a bordo de un pequeño petrolero para investigar la existencia de un nuevo prototipo de Metal Gear, un arma con gran capacidad de destrucción. Así arranca el prólogo independiente del juego, unos meses anterior a la historia central, que se desarrolla en el Big Shell, una gran estación petrolífera en la que Solid sigue presente pero ya no a nuestras órdenes. Para entonces, manejamos a Radien, miembro de las fuerzas especiales y virgen de conflictos reales que ha sido enviado para liberar al Presidente, rehén de un grupo terrorista llamado Hijos de la Libertad.

A los pocos pasos, la historia empieza a cambiar de rumbo, a ponerse mal. Dos detalles. En *MGS2* nada es lo que parece. Nunca. Los buenos pueden no serlo, los malos malísimos al final suelen tener jefe, el desenlace siempre está un paso más lejos de lo que te esperas. Por eso no debes desesperar. La trama puede dar cien vuelcos insospechados, pero tú no abandones. Al final puedes no haberlo entendido todo, pero sí tendrás bien claro el mensaje del juego. Porque, y ésta es otra de sus grandes virtudes, *MGS2* no se conforma con narrar la enésima salvación de la humanidad. *MGS2* cuenta "algo".

Ningún otro juego cuenta con una galería tan impresionante de personajes

Sorpresa, sorpresa

Dije dos cosas. Aquí va la otra. Raiden (es decir, tú) es parte de la historia, no la historia en sí. Se trata de un concepto de juego que, por novedoso puede ser, y de hecho ha sido, malinterpretado. Las numerosas secuencias de vídeo (algunas de más de diez minutos) en las que uno es mero espectador son una parte tan importante de la "experiencia" del juego como cualquier combate o carrera a contrarreloj para desactivar un puñado de bombas.

Se trata de un condicionante que debe aceptarse antes de iniciar la partida. No vale con prescindir de las pequeñas películas (todas de una calidad excepcional), no vale con obviar las líneas de diálogo a leer en las conversaciones con el Codec (algunas excesivas). El juego es película, diálogo y acción. Todo. No parte. O se acepta o se prescinde. Es un error optar por la solución más fácil.

Para satisfacer a los que no queden del todo satisfechos con esta original fórmula, nace esa expansión de *Metal Gear Solid 2* llamada *Substance.* Sirve para calmar a quienes querían más acción y a los que necesitaban saber más de todo lo que le sucede a Snake durante la aventura en el Big Shell. Unos y otros tienen motivos de alegría, pero también de frustración.

Las misiones alternativas, en las que a través de Raiden o Snake debes desarmar bombas, eliminar el mayor número de enemigos o tomar fotos de lo que se te ordene, sirven como entretenimiento esporádico. El problema es que se desarrollan en los mismos escenarios que el juego en sí, frente a los mismos enemigos y con las mismas armas, con lo que la sensación de déjà vu es casi inevitable.

Lo mismo sucede con las fases de entrenamiento virtual, que son pequeños





En *Metal Gear Solid 2: Substance*, dispones de numerosos objetos para facilitarte las tareas.



Antes los símbolos de exclamación, ahora las estrellitas... Detalles de pura genialidad.

combates en entornos abstractos. Hay cientos, pero sólo los amantes más enfermizos del juego insistirán en completarlas todas. El resto abandonamos a mitad de trayecto, o a principio del mismo. Nada nos retiene en él.

Por último, la esperanza. Hay una serie de niveles en los que encarnas a Snake en sus aventuras en el Big Shell. Pero no nos emocionemos, porque han puesto pocas ganas en ellas. Se nota porque los majestuosos videos del juego original son sustituidos por vulgares pantallas de texto. Tampoco nos encontramos con nuevos enemigos ni escenarios.

Substance no es, por tanto, la respuesta a las plegarias de quienes quedan insatisfechos de una u otra forma con *MGS2*, sino un pequeño añadido por el que afortunadamente nada tienes que pagar.

En fin, que esa propina llamada *Substance* resulta algo decepcionante. Pero eso en ningún caso empaña la grandeza del original. El problema es que los sinsabores que *Substance* comporta no son el principal problema al que deben enfrentarse los usuarios de PC.

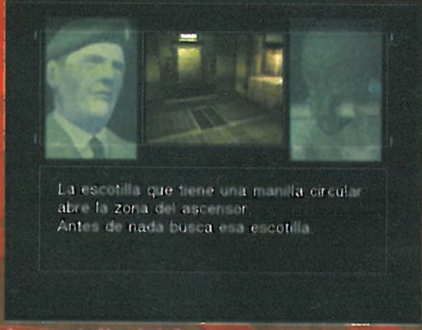
Un peaje decisivo

La conversión vuelve a ser el enemigo invencible. Y es que hacía mucho tiempo que no se veía un trabajo tan cuestionable. No se explica la necesidad de una instalación mínima de 4 GB cuando el juego funciona a la perfección en consolas que no tienen disco duro. Tampoco se entiende la curiosa asignación de teclas de control que viene por defecto. Por no hablar de la nula mejora gráfica del juego desde su lanzamiento en consolas hace año y medio. Es más, los propietarios de tarjetas ATI pueden ir olvidándose del juego a menos que Konami subsane el error y lance un parche que solvente las incompatibilidades. Una tragedia, ésta sí, que frenará más de una compra.

Cierro el análisis con cierta tristeza, la que me da el saber que Hideo Kojima creó una obra de arte que no ha madurado en su paso a PC. Sólo ha envejecido.



Ejemplo de unos vídeos soberbios que siguen siéndolo en tu PC.



La pantalla del Codec es una fuente continua de información.

Pocos títulos muestran mejor a un héroe tiroteado.



Cuando no se dispone de radar en pantalla, hay que ir con mucho cuidado.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: The Collective • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 44,95 €

El viejo Indiana, el arqueólogo de látigo fácil que reinó en casi todas las pantallas hace algo más de una década, **se había dado un planchazo** con la insulsa aventura *Indiana Jones y la máquina infernal*. **Ahora insiste** con un juego dinámico adaptado a los tiempos que corren. **Y, esta vez, da en el clavo.**

En su cruzada en busca del prestigio perdido, Indy tenía dos opciones. La primera, la obvia, volver a apostar por el género que le hizo grande, la aventura gráfica. Sin embargo, los desarrolladores han preferido no ponerse el listón tan alto y llevar al rey de los arqueólogos de ficción a un terreno algo más seguro, el de la acción y la aventura con plataformas. Es decir, al patio de juegos de *Tomb Raider*.

Por S. Sánchez

INDIANA JO
y la Tumba del Emperador

De esta forma, se cierra un curioso ciclo: Lara Croft empezó mirándose en el espejo del cine, en concreto, en la saga de aventuras inaugurada por *En busca del arca perdida.* Ahora, es Indiana al que le toca buscar referentes en el universo interactivo de las aventuras de Lara Croft.

Sobre héroes y tumbas

El juego nos lleva de vuelta al lejano 1935. Una vez más, Indiana está a punto de vérselas con un grupo de nazis a la caza y captura de una antigua reliquia. Pero no sólo va a enfrentarse a tipos con cruces gamadas, ya que el juego incluye cinco escenarios distintos repartidos por tres continentes y gran variedad de enemigos y situaciones.

Aunque el número de capítulos pueda parecer escaso, el juego no se hace corto dada su intrincada jugabilidad, la gran cantidad de niveles de pulcrísimo diseño de que consta cada uno de los capítulos y, en el apartado negativo, los un tanto desesperantes tiempos de carga. Los escenarios no son muy extensos, pero están trabajados al detalle tanto a lo ancho como a lo alto, por lo que pasar varias veces por un mismo punto no tiene por qué resultar rutinario.





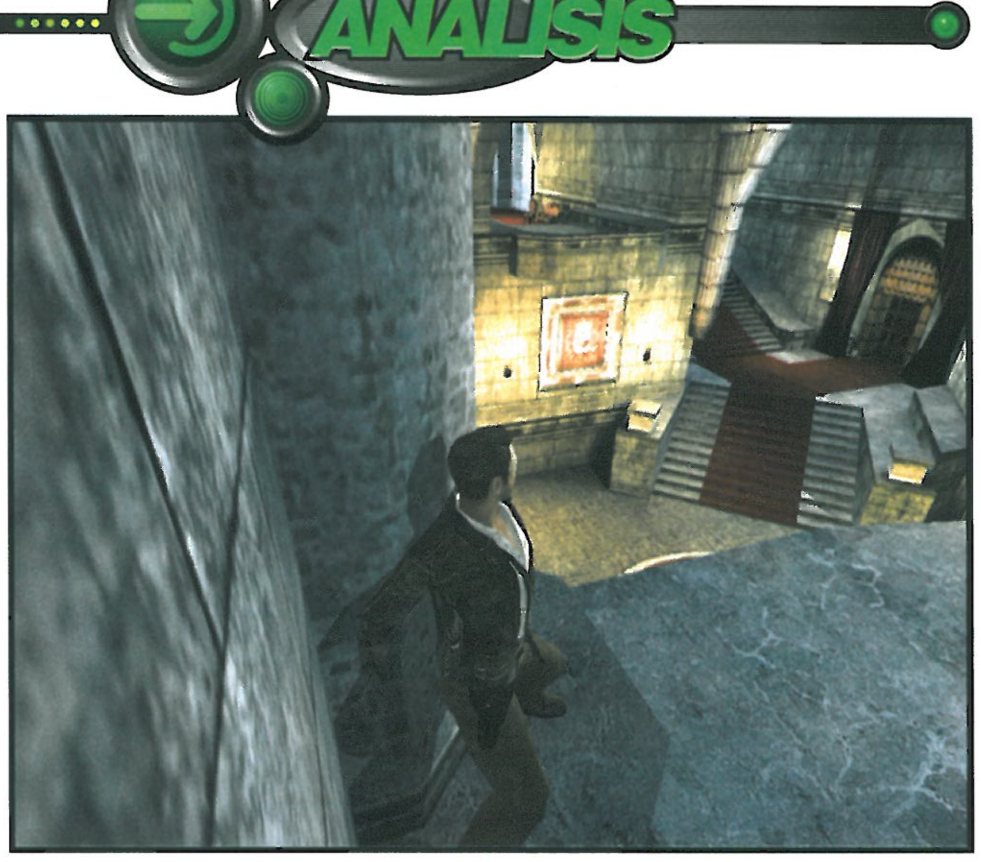
NES

EL FIN DE LA TRILOGÍA

El arqueólogo con nombre de perro vuelve a coger el látigo. Y no sólo para protagonizar un videojuego. La cuarta entrega de *Indiana Jones* está confirmada y será protagonizada de nuevo por un Harrison Ford que ya ha cumplido los 60. Según informaciones difundidas por la productora del film, Frank Darabont se está encargando del guión, que supervisarán George Lucas y Steven Spielberg. El segundo de ellos se encargará de dirigir la película.

Entre los actores que podrían integrar el reparto, destaca el veterano Sean Connery, que tendría una breve intervención. Está por confirmar la presencia de la compañera sentimental de Ford, Calista Flockhart.

La acción se situará en los años 50, pero incluirá varios saltos al pasado en los que van a utilizarse técnicas digitales para rejuvenecer al arqueólogo. El escenario podría ser China o México y está previsto que se estrene el 1 de julio de 2005.



Es mejor pasar desapercibido, aunque sea a costa de perder el sombrero.

Por desgracia, el hilo argumental y su desarrollo durante el juego no están en absoluto a la altura del diseño. Se trata de recuperar una reliquia que perteneció al primer emperador chino, y la forma de hacerlo pasa por una acumulación de tópicos del viejo cine de aventuras en la que apenas queda un mísero resquicio para el sentido del humor habitual en las películas de Indiana Jones. Las escenas de vídeo son de una indiscutible calidad técnica, pero apenas cumplen con la función de guiar tu avance. Con frecuencia te encuentras en situaciones en las que no sabes muy bien por qué haces las cosas y te limitas a buscar la manera de seguir avanzando.

Jarabe de látigo

En cuanto te pones manos a la obra, te ves inmerso en un cuidado entorno tridimensional. La cámara está situada a la espalda de Indy, al que ves durante todo el juego en tercera persona desde ángulos en general adecuados, aunque un tanto extraños en ocasiones.

Los movimientos de nuestro arqueólogo no son tan variados como los de la señorita Croft. Indy no posee la agilidad de su joven discípula, pero puede realizar saltos de riesgo y alguna que otra voltereta. Eso sí, para compensar sus pequeñas deficiencias físicas, Indiana dispone de un equipo básico de supervivencia que consiste en una cantimplora, un revólver y su inseparable látigo.



Indiana maneja con soltura el arsenal de armas del juego.

Aunque durante el juego vas encontrando botiquines con los que restablecer de inmediato los niveles de tu barra de salud, la cantimplora es el objeto de uso cotidiano que sirve para sanar las heridas del arqueólogo. Una barra de la misma longitud que la de salud indica la cantidad de agua que contiene la cantimplora. Cada vez que bebes, el gasto de agua se traduce en un aumento equivalente del nivel de vida. A lo largo de los escenarios, vas encontrando una serie de fuentes con las que recargar la cantimplora, aunque éstas son cada vez más escasas según avanza el juego.

El revólver es una de las mejores armas del juego. Su inconveniente es lo rápido que se agota la munición. Sin embargo, Indy compensa este problema con su habilidad para desarmar a los enemigos y apoderarse de sus armas, ya sean blancas o de fuego. Ésa es una de las múltiples virtudes de su látigo, ideal



UN NUEVO CLÁSICO

EL CONTRAANÁLISIS

Por G. Masnou

El juicio de Sánchez ha sido excesivamente severo. *La Tumba del Emperador* es el mejor juego de acción y aventuras desde, por lo menos, la primera entrega de *Tomb Raider*. Se trata de un viaje balsámico, apasionante y fabuloso, en el que todo encaja con pasmosa naturalidad. Combates de lujo, rompecabezas de diseño pluscuamperfecto y un desarrollo cinematográfico digno de las mejores producciones de Hollywood son algunas de sus aportaciones. Vamos, que vale su peso en oro.

también para superar determinados obstáculos del escenario.

Indy puede utilizar todo lo que va recogiendo, ya sean nuevas armas, herramientas o reliquias, que pasan de forma automática a ocupar un espacio en su mochila. A cada objeto se le asigna un número, del uno al nueve, que sirve para acceder a ellos cuando así lo decidas.

De salto en salto

Indiana Jones y la tumba del emperador es, ante todo, un juego de plataformas. Eso quiere decir que tu suerte en él depende en gran medida de una serie casi continua de saltos, con o sin látigo, en los que la diferencia entre seguir adelante o caer al abismo suele ser cuestión de milímetros. Debes tener en cuenta que en estos saltos no es posible rectificar en pleno vuelo. Además, como el sistema de cámaras es automático, tienes que dedicar un instante a comprobar que Indy está bien encarado antes de que sus pies despeguen del suelo.

Tu suerte en el juego depende de una serie casi continua de saltos, con o sin látigo

Tampoco faltan fases con las típicas trampas de pinchos y cuchillas, aunque alternan con otras de planteamiento más original. En todas ellas, es frecuente la aparición de iconos de pantalla que indican en qué momento puedes realizar una acción determinada, ya sea usar el látigo o activar una palanca, un detalle que agiliza bastante el juego y al que bien podría haberse recurrido para indicar también cuáles son las puertas que pueden abrirse.

De todas maneras, el habitual método de ensayo y error sirve para resolver casi todas las situaciones, incluidos esos puzzles que resultan sencillísimos porque se han planteado como un simple condimento, no como parte de la sustancia del juego. Lo esencial no es poner en solfa nuestro sentido de la lógica, sino avanzar, saltar y, entre salto y salto, combatir.

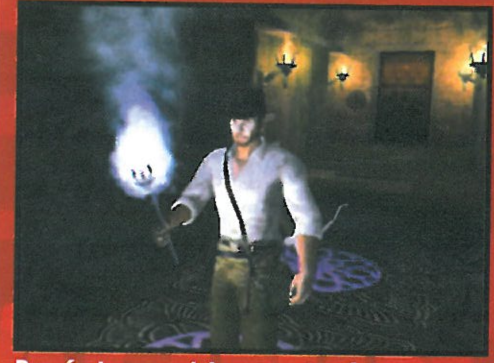
En el cuadrilátero

En las fases de acción, Indy utiliza sus propias armas y (si se las ingenia para que así sea) también las de sus enemigos. Eso propicia combates muy variados, ya que tanto puedes recurrir a ametralladoras fijas o granadas como hacerte con una silla y convertirla en arma arrojadiza. Además, ya sabemos por las películas que Indiana es un gran aficionado al boxeo, con lo que siempre queda la opción de enfrentarse a los enemigos a puño limpio.

Este sistema de combates tan bien resuelto es herencia del juego de consola *Buffy la cazavampiros*, anterior creación del estudio de desarrollo que ha trabajado en *La tumba del emperador*.

A diferencia de tu predecesor, el juego de Indiana es un producto multiplataformas que puede disfrutarse tanto en PC como en la consola Xbox. Este idilio silícico entre dos plataformas ha tenido varias consecuencias. En el apartado negativo cabe destacar el desafortunado sistema para guardar partidas, que está pensado para consolas más que para PC, ya que tus avances quedan grabados de manera automática cada vez que llegas a un punto determinado del escenario. De esta forma, el menor descuido puede suponer que te veas obligado a repetir varios minutos de juego, algo que en absoluto beneficia a la jugabilidad. A este inconveniente se suma la posibilidad de que en alguna ocasión el protagonista se quede encallado en un punto del escenario sin posibilidad de moverse. En esos casos no te queda más remedio que abandonar la partida y reanudarla desde el último punto en que se grabó.

Estos detalles son tristemente habituales en los productos multiplataformas, cada vez menos adaptados a las peculiaridades del PC. En este caso concreto, supone un cierto lastre, pero no impiden que, valorado el conjunto, podamos decir que *La tumba del emperador* es un notable juego, un entretenimiento ejemplar para aventureros con dedos ágiles.



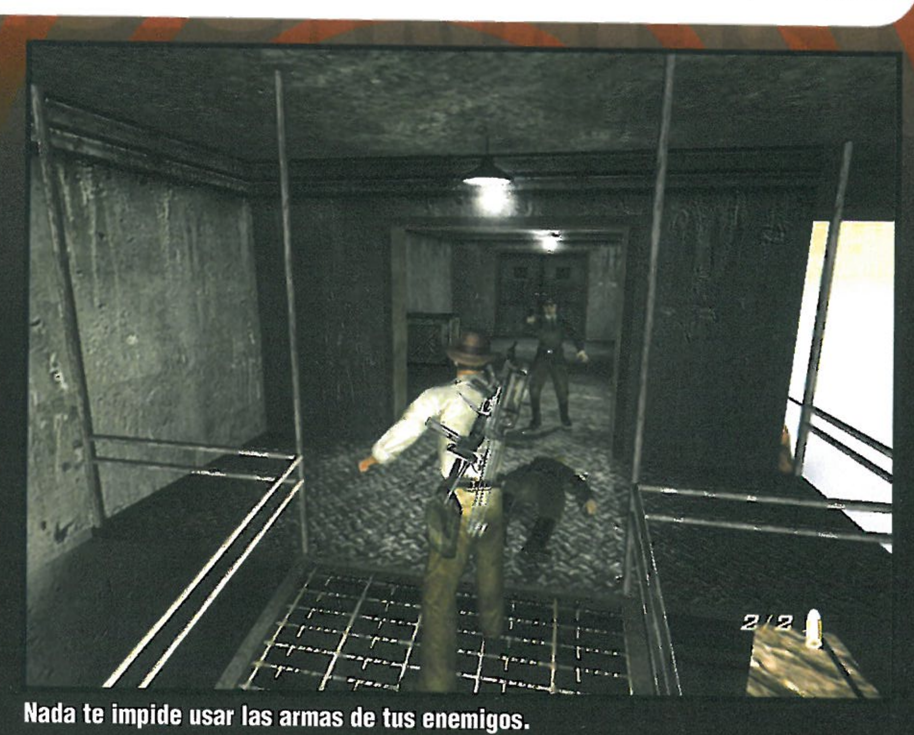
Prepárate para vivir momentos épicos cien por cien LucasArts.



Las soluciones a los puzzles son de las que caen por su propio peso.



Puedes arrojar objetos para distraer la atención y superar algunas trampas.



Nada te impide usar las armas de tus enemigos.

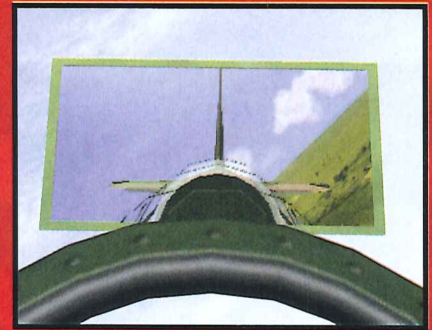
GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: 1C Maddox • EDITOR: Friendware • PRECIO: 44,95 €

IL-2 STURMOVIK Forgotten Battles

Por M.A. González "Gadget"

Procedente de Rusia, *IL-2* **avanza ahora hacia occidente** para continuar **combatiendo contra** la Alemania de **Hitler** y su satélite, Finlandia, en cinco nuevos teatros de operaciones. Otras naciones y **53 nuevos aviones** se suman a la contienda que asoló Europa hace más de medio siglo.





Forgotten Batles **incorpora espejos retrovisores.**





En el juego destaca la presencia de aviones ingleses y americanos.

Al principio, lo que hoy es *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* fue pensado como un simple parche para el mejor simulador del año 2001. Sin embargo, eran tantas las novedades, correcciones y mejoras que se pretendían incorporar y tanta la expectación despertada entre la amplia comunidad on line del juego, que los desarrolladores decidieron redefinir el proyecto.

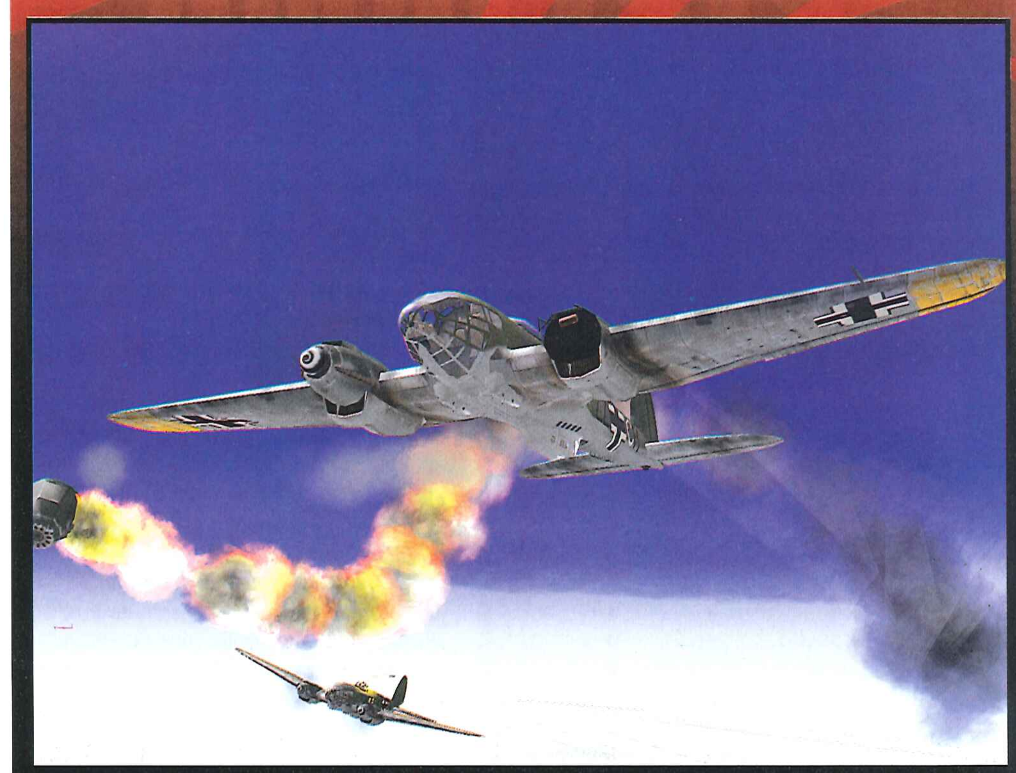
Tras cerca de un año de trabajo, podemos disfrutar del resultado del esfuerzo de muchos aficionados, coordinados por el equipo que dirige Oleg Maddox, el creador del programa, a través de la web IL-2 Center (http://www.iL2Center.com). La simulación que ahora tenemos en nuestras manos no es más que una primera muestra, un borrador si quieres, de un ambicioso proyecto al que se irán añadiendo aviones, vehículos, navíos y escenarios. Sin ir más lejos, cuando leas esto, ya estará disponible el primer parche, que hará que puedas pilotar el tan deseado P-51D Mustang y participar en una nueva campaña, The Siege of Leningrad.

Pero no te equivoques, ya que este producto que ahora sale al mercado no es un simple apéndice de *IL-2*. En absoluto. Es una simulación muy completa, que en algunos aspectos roza la perfección y que incluye el juego original. Es decir, una compra recomendable en todos los casos e imprescindible para los verdaderos aficionados al género.

A las cabinas, listos, fuego...

El programa viene presentado en una simple caja formato DVD que contiene dos CD, un pequeño manual y una guía de comandos. El manual en castellano es uno de los puntos más débiles del lote, ya que resulta del todo insuficiente para un software de esta complejidad. Se centra en un breve tutorial sobre los rudimentos básicos del vuelo y el combate, el trasfondo histórico de las campañas y un glosario. La versión internacional contiene un manual algo más amplio que te introduce en el uso de las miras de bombardeo y el manejo complejo de los motores, el editor de misiones y el modo multijugador entre otras cosas. Además, existe un fichero readme.txt que explica las peculiaridades de pilotaje de algunos aviones y la forma de personalizar el programa.

Forgotten Battles se instala sin problemas, configurándose automáticamente para cada sistema. A primera vista, los menús raíz son



La adición de bombarderos con capacidad multipuesto ha sido una de las mejores decisiones.



El próximo parche va a incluir el famoso caza-cohete Me.163.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 800; 256 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,4 GHz; 512 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 32 · Internet 32

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Tras dos años, llega una ración generosa de nuevo aliento a *IL-2*. Nuevos aviones, nuevos efectos y gráficos, nuevos modelos de vuelo y de daños, operación compleja de los motores y hélices, bombarderos multipuesto... Un sinfín de detalles que llevan este juego a altas cotas de excelencia técnica y lúdica.

9

similares al del *IL-2* original, ya que la estructura de bloques del programa es idéntica. La principal diferencia radica en los submenús, que incluyen ahora opciones para configuraciones más complejas de los aviones, campañas y misiones. El programa permite ajustar muchas de las variables de los modelos de vuelo, de daños y balísticos para adaptarlos a pilotos virtuales de todos los niveles.

Dos opciones que han tenido muy buena acogida han sido la posibilidad de elegir la librea de los aviones que se piloten off line y la de grabar los combates on line. Aunque a primera vista el motor gráfico pudiera parecer similar al del *IL-2* original, los efectos gráficos y sonoros han sido mejorados, de manera que ahora los requerimientos del sistema son exactamente el doble que los de su predecesor.

Prevemos que, como ocurrió con su antecesor, estamos ante un nuevo clásico

El programa consta de 20 misiones simples y diez multijugador que se desarrollan en cinco nuevos mapas (dos de Finlandia, dos de Hungría y uno de L'vov) además de los tres originales. Las campañas son semidinámicas y siguen un guión complejo con varias ramificaciones que dependen del rendimiento de cada piloto. Aunque tal vez no convenza a todos, este sistema parece la mejor alternativa posible a una campaña puramente dinámica, ya que hace que se pueda recrear el conflicto sin cambiar la historia. Un potente editor de misiones permite crear tus propias misiones y campañas, que podrán incluir a pilotos rusos, alemanes, fineses, americanos y húngaros.

El número total de aviones modelados en este primer lanzamiento es de 128, de los cuales 80 son pilotables, así que la oferta de este simulador es la más completa de todos los tiempos. Es de destacar la presencia de aviones de procedencia estadounidense e inglesa, como el Hurricane, el P-40 y el P-47. Los rusos disponen ahora del potentísimo La-7. Por parte alemana, se incorporan el Fw.190D-9, el reactor Me.262A y las últimas versiones del Bf.109. En el futuro está previsto agregar más modelos mediante parches. Pero la novedad mejor recibida por muchos aficionados tal vez sea la incorporación de bombarderos multipuesto, escasamente representados hasta ahora en este género.

Mezcla rica, paso adelante

Objetivo de multitud de críticas en el *IL-2*

MUCHO EQUIPO

FORGOTTEN BATTLES es un programa ávido de recursos. Si experimentas tirones o una baja tasa de frames, te recomendamos que apliques los siguientes cambios:

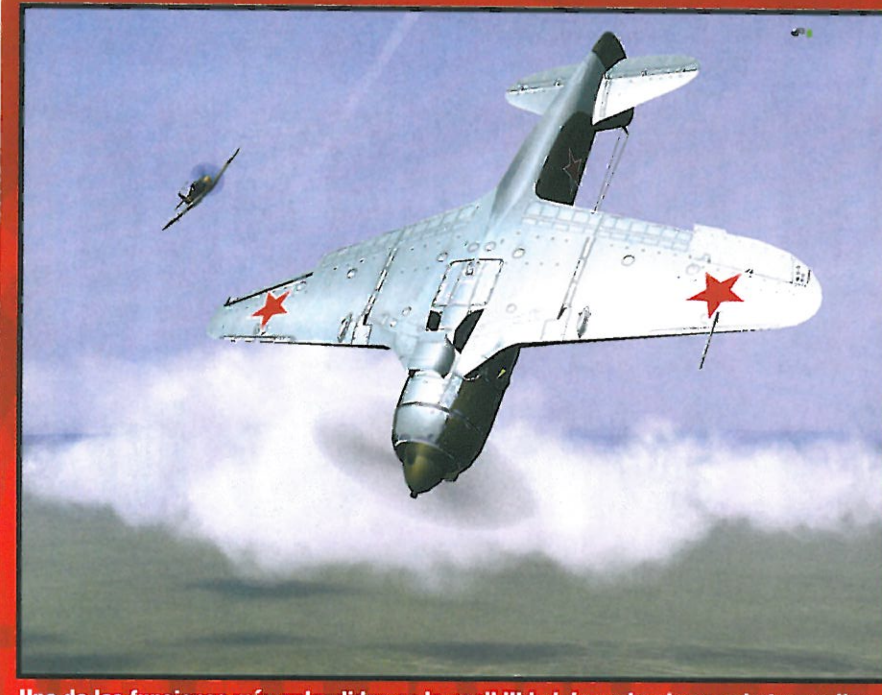
1 El sofisticado sonido 3D sobrecarga la CPU, así que redúcelo al mínimo.

2 Baja la resolución de la pantalla hasta un mínimo confortable.

3 Desactiva el "stencil buffer" si tu tarjeta gráfica no es de última generación.

4 Aunque el juego muestra su máximo esplendor con Open GL, el uso de Direct3D evita los parones durante los combates, especialmente con las explosiones.

5 Reinstala el juego en una nueva partición del disco duro y mantenla desfragmentada.



Una de las funciones más aplaudidas es la posibilidad de grabar los combates on line.

original fueron el modelo de vuelo, el balístico, el manejo de los motores y el comportamiento de la inteligencia artificial. En *Forgotten Battles* se ha reproducido una atmósfera realista hasta los 10.000 metros de altura, se ha añadido un manejo de motores y hélices que incluso puede resultar excesivamente complejo y se han revisado totalmente los modelos balísticos.

El resultado es espectacular. Tu avión acusa la turbulencia al pasar por los cúmulos que cubren el horizonte, el motor se ahoga en los ascensos si no empobreces la mezcla, se sobrecalienta si no regulas adecuadamente las persianas de refrigeración en cada fase de vuelo, pierdes potencia si no ajustas el compresor a la altura correcta, etc. También, por primera vez en una simulación de combate de la Segunda Guerra Mundial, se ha diferenciado el uso de la potencia de emergencia en combate de la inyección de sustancias antidetonantes y sobrepotenciadoras.

La IA ha sido muy mejorada, tanto en aviones como en vehículos y navíos. Aquellos aficionados que ya habían pillado el truco y derrotaban siempre a la IA se llevarán ahora una sorpresa. El combate nocturno es especialmente excitante, con barreras de globos cautivos y focos de búsqueda comunicados con las baterías antiaéreas.

Pero *Forgotten Battles* no sólo exige una depurada técnica de pilotaje a sus aficionados, sino que también aporta los medios para facilitar su labor. El simulador incluye espejos retrovisores, sonido 3D 5.1, optimización del código para dispositivos de visualización del tipo IR-Track y nuevos efectos visuales (observar el agua de ríos, lagos y mares puede dejarte anonadado) que permiten una mejor percepción de la distancia y de lo que sucede a tu alrededor.

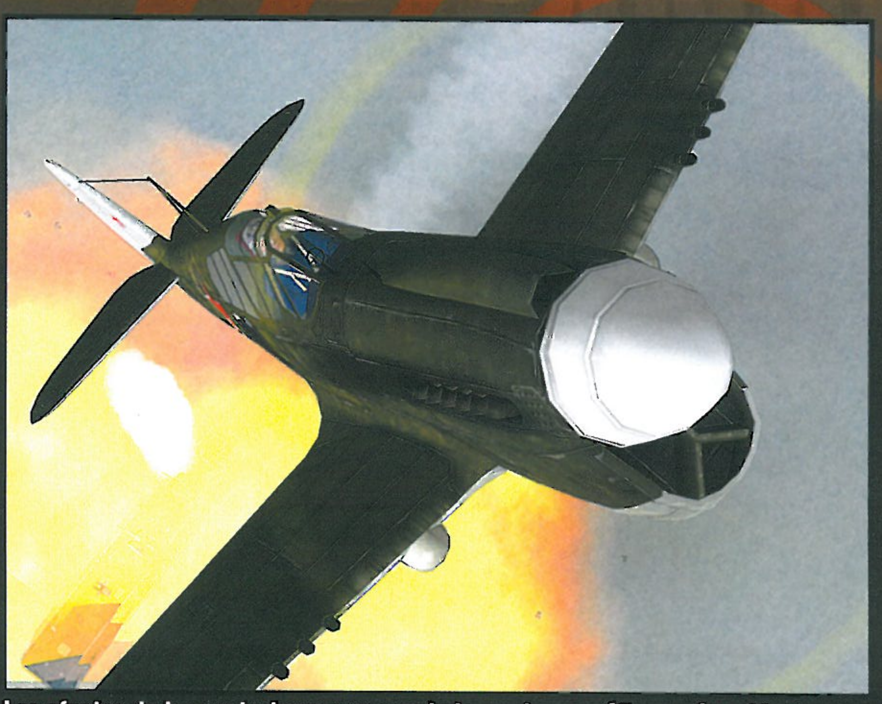
Aterrizando

Resumiendo, *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* es más que una versión remozada de un antiguo best-seller de la simulación de combate. Este programa introduce suficientes cambios para considerarlo una simulación completamente diferente, aunque con una ambientación familiar.

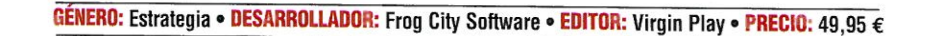
Prevemos que, al igual que ocurrió con su antecesor, nos encontramos ante un nuevo clásico. Pese a que no carece de algún que otro bug en su primera versión, la multitudinaria comunidad se encargará de corregirlo y hacer que siga mejorando. Los indicios apuntan a que pronto habrá nuevas versiones posiblemente ambientadas en el Mediterráneo y Norte de África o en la Batalla del Pacífico.



Numerosas batallas aeronavales aseguran la variedad y la diversión.



Los efectos de las explosiones son una de las mejoras gráficas más evidentes.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Frog City Software • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 49,95 €

TROPICO 2

La bahía de los piratas

Por J. Font

Los turistas y los indígenas explotados **dejan paso** en este nuevo *Tropico* **a piratas dipsómanos y mujeriegos** y su rebaño de cautivos. **Una visión muy peculiar** y divertida sobre la guerra de clases en el Caribe. Desempolva el parche y **afila el garfio**. Y recuerda que **si no** eres temido, **nadie te respeta**.

Tropico fue uno de esos juegos que traen cola. En él asumías el rol del presidente de una república bananera. Contabas con poder absoluto y un amplio margen de gestión, lo que daba pie a situaciones pintorescas y muy divertidas. En esta secuela, que Pop Top Software ha encargado a un estudio externo, represores, campesinos y turistas han dejado paso a piratas y cautivos. Cabía esperar que la aportación de nuevas ideas supusiese un cambio de rumbo en toda regla, a ser posible a mejor, pero lo cierto es que esta secuela se mantiene demasiado fiel al original. Incluso mantiene su sentido del humor extremo y su calculada ambigüedad moral, perfecta para crear polémica.

Olvídate de vestir bonitas guerreras y lucir condecoraciones. Ahora eres un pirata. Bueno, más bien un antiguo prisionero enrolado a la fuerza en la secta del parche, aunque sin duda dispuesto a convertirse en toda una leyenda en los mares. Seguimos en el Caribe, pero hemos cambiado politiquería y sofisticadas corruptelas por un estilo de vida al margen de la ley. Los piratas son ahora tu gente y te dedicas a gestionar una isla de piratas en la que abundan los cautivos a los que explotar. Con estas premisas, debes hacerte cargo de una serie de misiones con objetivos concretos.



Los piratas sienten una extraña fascinación por los loros y los sombreros.



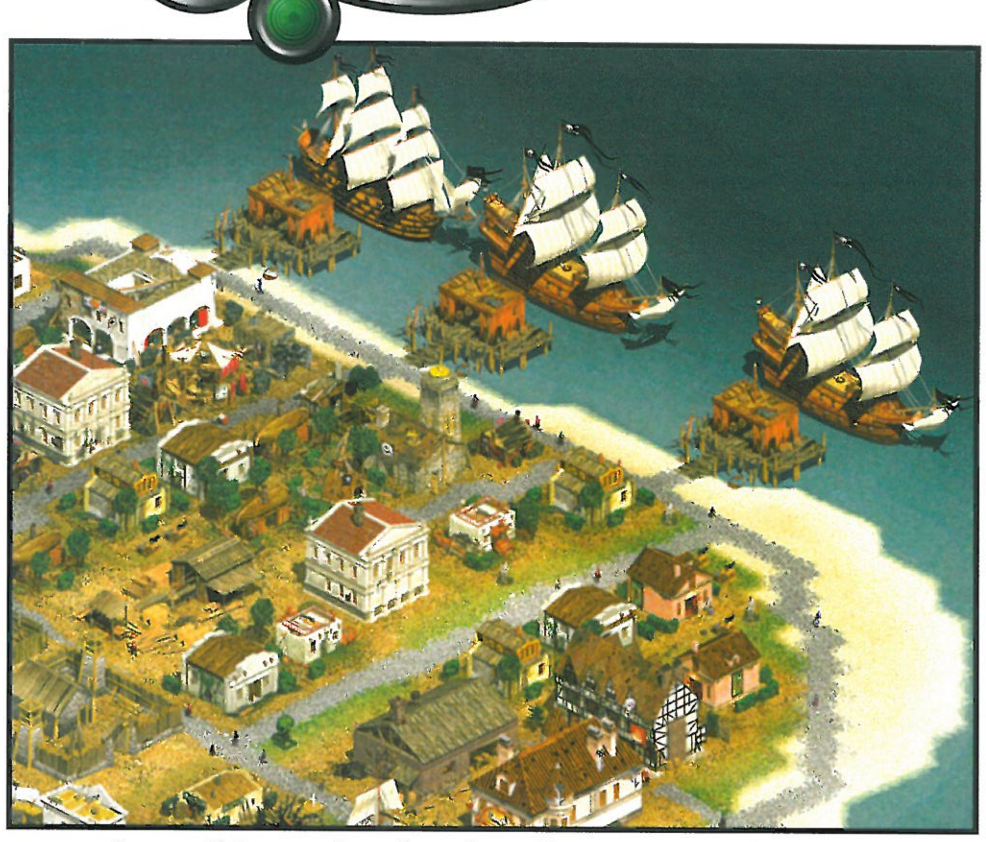
Cada barco precisa de un muelle en el que avituallarse antes de partir.

Viento en popa...

La forma de ir superando etapas y acumular dinero pasa por construir edificios y dar una serie de órdenes. Entre ellas, son especialmente importantes las que tienen que ver con la explotación de recursos como la minería o la agricultura. Las materias primas obtenidas deben transformarse para cubrir las necesidades de tus piratas y sus cautivos.

Como los piratas no trabajan y se limitan a delinquir, tu mano de obra son los cautivos. Ellos son los que dan el callo y los piratas deben mantenerlos a raya evitando que se escapen. Ten en cuenta que la forma más eficaz de ponerles en vereda consiste en atemorizarlos. No es difícil, basta con que construyas edificios de aspecto disuasorio y los adornes de forma aún más pavorosa.

Los edictos te sirven para evitar que sean los piratas quienes se desmanden. Debes ser muy cuidadoso, porque a los tipos de parche ocular les encanta sentirse seguros, pero también necesitan un margen de libertad para hacer lo que les viene en gana. Eso hace que resulte peligroso mezclarlos demasiado con los cautivos a los que, en teoría, deben vigilar, ya que la holganza y la falta de disciplina se contagian fácilmente, y no puedes permitir que tu pequeño imperio se suma en la anarquía.



Como es lógico, cuantos más capitanes tienes, mayor es tu flota.

Una buena solución es hacer que tus piratas se gasten el dinero en el ron y las mujeres de vida disipada que tú mismo vas a suministrarles. En caso contrario, se aburrirán, se enzarzarán en duelos absurdos por cualquier motivo y tu isla quedará hecha unos zorros.



...a toda vela

En tu rol de pirata mayor, debes crear todo lo necesario para que cada vez sean más los piratas que busquen refugio en tu isla. La inteligencia artificial se encarga de partir allende los mares en busca de botines. Tu cometido es más bien equipar los barcos con todo lo necesario (comida, espadas, cañones, tripulación, etc.) y ordenarles que zarpen.

Los capitanes de cada uno de los barcos harán lo que les ordenes. Puedes enviarles a secuestrar a un trabajador especializado, abordar barcos, arrasar asentamientos o simplemente explorar la zona. Si todo sale bien, los barcos vuelven con dinero, cautivos, piratas o armamento capturado. Existen distintos niveles de riesgo que hacen los viajes puedan ser tan lucrativos como peligrosos.

A diferencia de lo que ocurría en su predecesor, la población no crece por métodos naturales. La fórmula para conseguir aumentarla consiste en salir con tu barco a por ellos o esperar que algún bajel naufrague cerca de tu isla. Puedes convertir cautivos en piratas e incluso entrenarlos para que accedan a un rango superior y se conviertan en personajes más eficientes en su labor.

El juego cuenta con una campaña evolutiva de 16 misiones. A medida que avanzas en ella, vas teniendo acceso a más edificios, edictos o barcos con los que afrontar los objetivos. Si ya has jugado a *Tropico*, todo te resultará familiar y las limitaciones iniciales van a hacérsete un tanto aburridas. Además, el juego peca de cierta falta de flexibilidad a la hora de conseguir lo que necesitas para ir cumpliendo con los objetivos. El número de capitanes, por ejemplo, es limitado. Eso significa que no puedes enviar tantos navíos como querrías para conseguir los doblones



PIRATEANDO

La vida de pirata es dura, pero siempre hay fórmulas que permiten hacerla algo más diversa y alegrarte el día.

EN BUSCA DE BOTINES



Mandar tus barcos en busca de botines, cautivos o profesionales cualificados es el mejor método para que tu isla prospere. El riesgo lo decides tú, aunque a mayor riesgo, mayores beneficios.

MANO DE OBRA BARATA



Tener un cementerio es práctico para obtener mano de obra barata. Te costará algunos doblones, pero podrás resucitar a los piratas caídos para explotarlos laboralmente y no dejar dudas sobre tus poderes.

ASEGURARTE LA JUBILACIÓN



Si antes tenías un banco suizo, ahora tienes una cueva en la que almacenar el excedente de producción que quieras gastar cuando te jubiles. Depende de ti cuánto te quedas, pero reinvertir es una buena idea.

EL OPIO DEL PUEBLO



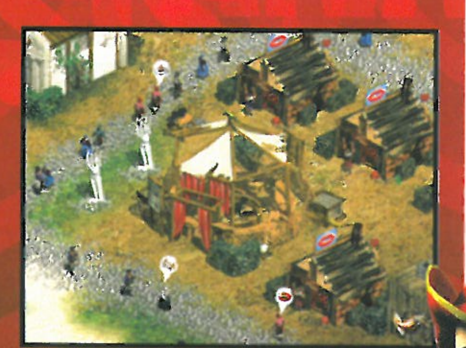
Nada como un poco de diversión para mantener a los piratas relajados. Además, destinan mucho dinero al ocio, y ésa es tu principal fuente de ingresos. Tu isla debe ser como un parque temático para adultos.



Los cautivos también necesitan atenciones. Además de represión.



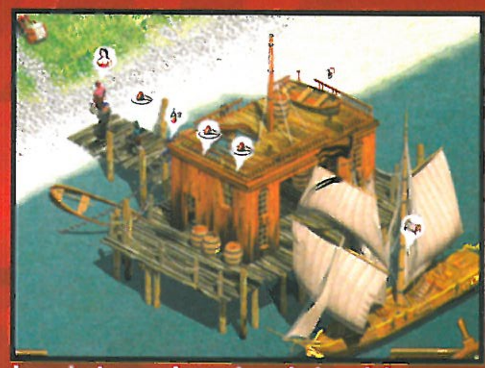
Empiezas con un campo de entrenamiento y un modesto palacete.



Con tanto centro lúdico, mantener el orden es tarea de titanes.



La ambientación es el más llamativo de los cambios respecto al original.



Los piratas suelen volver de los viajes hambrientos, sedientos y algo salidos.

Tropico 2 es un título divertido en el que hay microgestión en cantidades ingentes

necesarios para ganar la partida, ya que te ves abocado a fletar barcos continuamente para conseguir personal cualificado (antes era sólo cuestión de soltar la pasta y esperar el ferry o el avión).

Cuanto más avanzas en la campaña, más opciones tienes y más aumenta la diversión. De todas formas, los que no hayan jugado a su predecesor agradecerán este proceso de iniciación paulatina. *Tropico*, en todas sus versiones, es un juego complejo de microgestión en el que siempre juegas contrarreloj y en el que tu única herramienta de interacción son los edificios de que dispones (hasta un total de 70 distintos) y los barcos que vas fletando.

No corta el mar

También puedes jugar en escenarios aislados y crear personajes con distintas aptitudes (o ineptitudes). Es un modo bastante divertido, un auténtico desafío, aunque tienes que dedicar un montón de horas para conseguir que todo marche de manera adecuada y sea posible cumplir con los objetivos asignados.

En el fiel positivo de la balanza, se nota que los desarrolladores han trabajado mucho en el motor del juego. Este nuevo *Tropico* alcanza mayores resoluciones y evita el horrible pixelado que se producía en el juego original cuando acercabas demasiado la cámara al escenario. Este cambio de resolución también ha permitido que los detalles se aprecien mejor.

Se trata de un título en el que el tiempo juega un papel importante. Tienes un icono que te muestra el recorrido del sol, aunque eso no se traduce en un cambio de las luces del escenario, ya que no se ha considerado necesario introducir unas transiciones entre día y noche que reforzarían el grado de realismo.

Tropico 2 es un título divertido en el que hay microgestión en cantidades ingentes. Eso sí, ambientación piratesca aparte, sigue siendo casi el mismo juego que jugamos hace más de un año.



Unos globos con símbolos te mostrarán lo que piensan tus isleños.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Novalogic • EDITOR: Friendware • PRECIO: 44,95 €

Tras el desastre de la última secuela de los *Delta Force* (*Task Force Dagger*), quedó bastante claro que **la saga necesitaba un formateo** a todos los niveles. **Nada de motores** gráficos **apolillados** ni sistemas de juego superados. **A empezar de cero**. Fruto de este borrón y cuenta nueva, **nace *Black Hawk Down***.

Por J. Ripoll

DELTA FORCE
Black Hawk Down

Resulta curioso que, en plena tempestad militar norteamericana, la industria del videojuego tenga la posibilidad de ejercer de martillo a la conciencia con su arbitrario calendario de lanzamientos (el mes pasado con la llegada de *Vietcong* y éste con el de *Black Hawk Down*). Son títulos ubicados en periodos de la historia en los que el ejército más poderoso volvía a casa con el trabajo a medio hacer. Pero lo que a priori debían ser bofetadas al inmaculado presente militar estadounidense acaban siendo obras en las que no hay espacio para la derrota de un ejército, sólo para la del jugador.

Por mucho que pueda considerarse un juego notable, uno no puede dejar de lamentar ese "no va conmigo" del título frente a cualquier compromiso histórico heredado de los orígenes literarios de su licencia. Entre libro y juego hubo tiempo para hacer una película, que, curiosamente, estaba entre los títulos predilectos de Sadam Hussein. Las conclusiones, mejor las sacas tú.

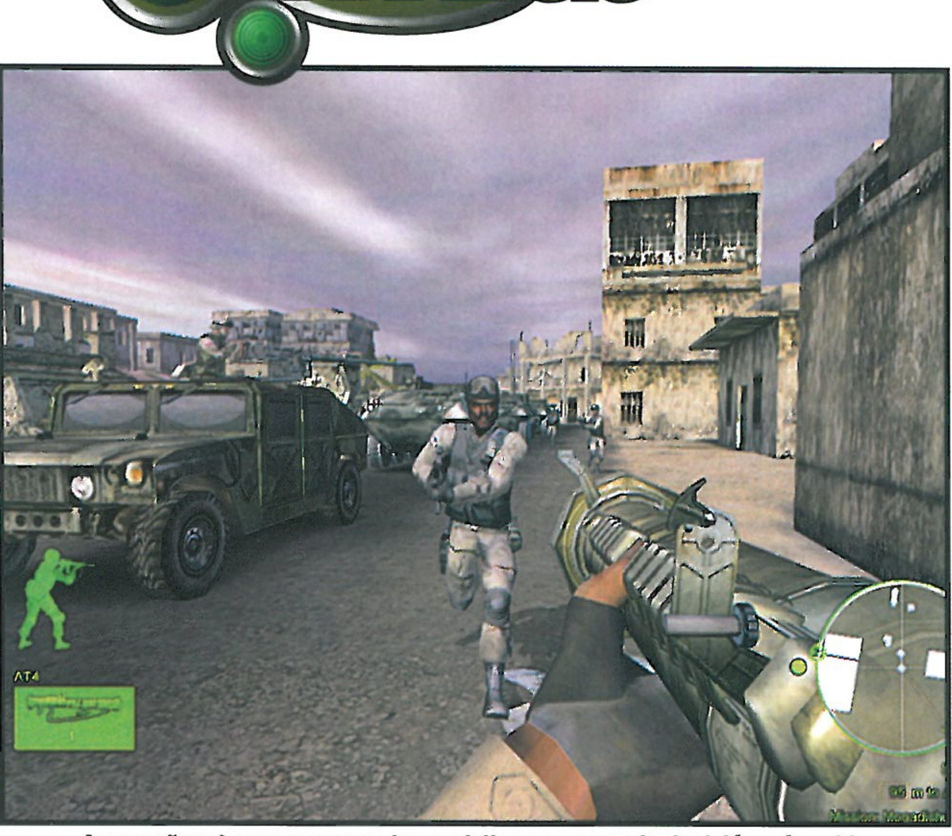


Ante ti, el Black Hawk. Evitar que lo derriben es tu obligación.

Una nueva guerra

Ya sin más, sin conciencia ni recuerdo, es hora de valorar qué hay en este *Delta Force* que lo haga tan diferente (superior) de sus hermanos de saga. Para empezar, todo. Es tan brutal la diferencia entre *Black Hawk Down* y *Land Warrior* o *Task Force Dagger* que bien podría pensarse que se trata de franquicias diferentes. No es el caso. Uno es el resultado del "más bajo no se puede caer" de los otros. Tras las ruinas, la reconstrucción, que suele iniciar camino con un nuevo entorno gráfico.

En este caso, y gracias al motor de *Comanche 4*, se deja atrás el carnaval de sprites y efectos visuales con olor a naftalina que acompañaban a los anteriores combates. Ahora hay polígonos, explosiones realistas, entornos interactivos, armas que parecen armas y no malos dibujos



Acompañar al convoy con un lanzamisiles no parece la decisión más sabia.

infantiles. Ahora hay, también, una mayor exigencia para el ordenador. Abstenerse computadoras con garantía caducada. Lo siento, pero así es como funciona esto. Renovarse o no jugar.

Si has pagado peaje debes saber que este juego es algo más que unos buenos cimientos visuales. Se sabía de la experiencia de Novalogic para ofrecer un modo multijugador solvente, puesto que ésa era la principal (y única) virtud de los anteriores *Delta Force*. Pero en *BHD* no sólo encontramos una variedad enorme de mapas (de menor tamaño pero más jugables que los de anteriores ediciones) y tipos de juego on line. También cuenta con una serie de misiones individuales que por sí solas justifican la compra.

Ubicado a mitad de camino entre aquellos títulos de acción en primera persona que sí andan obsesionados por contar una trama sólida (*IGI 2*) y quienes se conforman con ofrecer una colección de escenarios sueltos como puro complemento a las partidas multijugador (*Battlefield 1942*), los dieciséis niveles disponibles en *BHD* abarcan con éxito los diferentes tipos de misiones que pueden interesar a un jugador solitario.

Se trata de otro juego que zapea entre el silencio y la explosión. Del primer tipo, hay pocas muestras, pero alguna tan interesante como la excursión nocturna en la que, armado con pistola y silenciador, debes alcanzar territorio enemigo sin despertar demasiadas alarmas. Todo ello en un enorme escenario urbano con casas derruidas, coches abandonados y mucha, mucha arena. Eso es la Somalia de mitad de los 90 y, desgraciadamente, sigue siendo la Somalia actual, pero esa sería otra historia.

Mundo nuevo, mundo peor

Tras abandonar el sigilo, uno se encuentra con los mejores niveles del juego. Son aquellos en los que a plena luz del día toca



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,6 GHz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

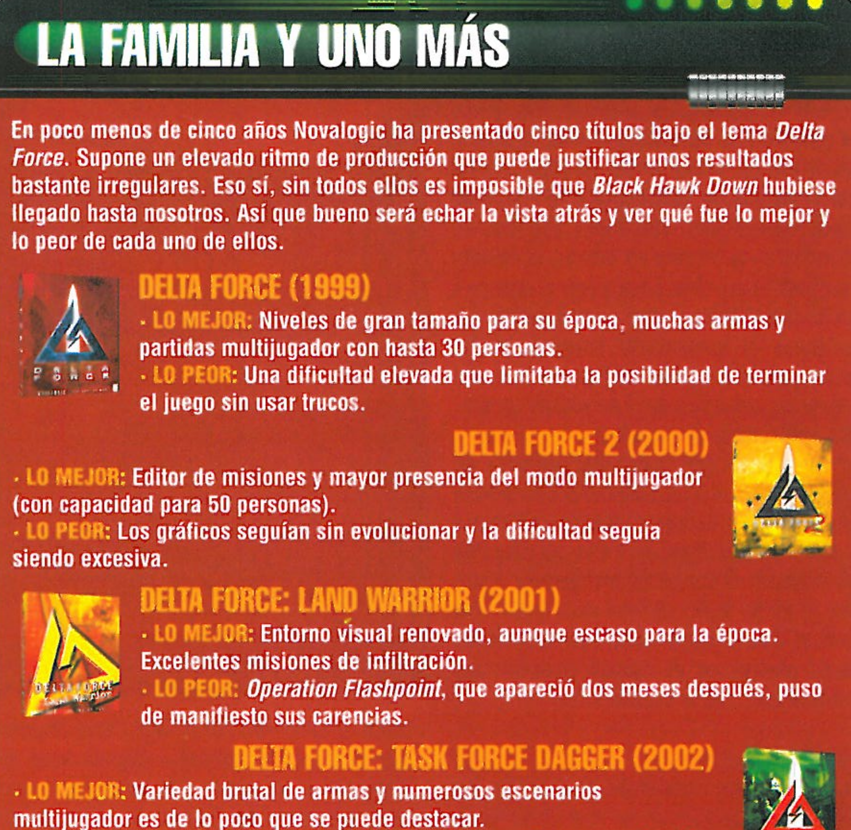
Un mismo PC: X — LAN: 64 — Internet: 64

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Español

VEREDICTO

Un claro candidato a juego revelación de la temporada. No sólo supera por muchos cuerpos a cualquiera de los anteriores títulos de la saga, sino que está a la altura de los mejores juegos de acción aparecidos en lo que llevamos de año. Quilos de acción atmosférica y entretenimiento sin compromiso.

8



LA FAMILIA Y UNO MÁS

En poco menos de cinco años Novalogic ha presentado cinco títulos bajo el lema *Delta Force*. Supone un elevado ritmo de producción que puede justificar unos resultados bastante irregulares. Eso sí, sin todos ellos es imposible que *Black Hawk Down* hubiese llegado hasta nosotros. Así que bueno será echar la vista atrás y ver qué fue lo mejor y lo peor de cada uno de ellos.

DELTA FORCE (1999)

- **LO MEJOR:** Niveles de gran tamaño para su época, muchas armas y partidas multijugador con hasta 30 personas.
- **LO PEOR:** Una dificultad elevada que limitaba la posibilidad de terminar el juego sin usar trucos.

DELTA FORCE 2 (2000)

- **LO MEJOR:** Editor de misiones y mayor presencia del modo multijugador (con capacidad para 50 personas).
- **LO PEOR:** Los gráficos seguían sin evolucionar y la dificultad seguía siendo excesiva.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR (2001)

- **LO MEJOR:** Entorno visual renovado, aunque escaso para la época. Excelentes misiones de infiltración.
- **LO PEOR:** *Operation Flashpoint*, que apareció dos meses después, puso de manifiesto sus carencias.

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER (2002)

- **LO MEJOR:** Variedad brutal de armas y numerosos escenarios multijugador es de lo poco que se puede destacar.
- **LO PEOR:** Gráficos de otra época, IA insuficiente y modo para un jugador muy poco elaborado.


Los efectos de explosiones y disparos se cuentan entre las grandes virtudes del juego.


Cuando menos veas, más y mejor debes disparar.

escoltar convoyes (desde la ametralladora de algún jeep) o ir a bordo de un helicóptero limpiando los tejados de francotiradores o somalíes armados con lanzamisiles. Se trata de un festival de explosiones que puede acabar con la paciencia de más de uno por su dificultad, más por el número de oponentes que por su competencia.

En Novalogic, quizás amparándose en los limitados conocimientos de estrategia militar que se le presupone al ejército rival, se ha trabajado más bien poco en la IA de los enemigos. Apenas cuatro movimientos de cobertura y una puntería bastante cuestionable. Pese a todo, el elevado ritmo de la aventura impide que esas deficiencias queden demasiado en evidencia.

Ni siquiera las fases en las que no dispones de vehículos pero sí de compañeros se ven debilitadas por ese defecto. Es más, esos niveles en los que uno recorre multitud de callejones, decenas de habitaciones de edificios abandonados o asalta poblados representan los momentos cumbre del juego. La salud escasea, hay muchos enemigos, muchas explosiones, toca cubrirse, evitar el cuerpo a cuerpo, sacar partido a la tecnología armamentística del ejército aliado. Toca hacer todo eso o toca reiniciar la partida. Pero no desesperes, ya que este *Delta Force* también ofrece un número ilimitado de posibilidades de guardar la partida en pleno combate.

Camino a una secuela

Acostumbrados a juegos a los que pierde su envoltorio, con secuencias de vídeo interminables o briefings de misiones tan inútiles como excesivos, se agradece la capacidad de síntesis y la austeridad de *BHD*. Nada de vídeos, nada de animaciones de coroneles enseñándote mapas. Mejor invertir todo ese tiempo de diseño en crear un entorno atmosférico para la partida, desde un espectacular diseño sonoro (y no sólo por una música herencia de Hans Zimmer) hasta la multitud de detalles que adornan los niveles; desde ciudadanos inocentes, futuros daños colaterales, a todo tipo de objetos que dan personalidad a unos escenarios acertadamente monótonos, en los que uno fácilmente puede desorientarse (gracias al radar, el peligro es menor).

BHD es un juego que sortea bien todas sus limitaciones. Muchas son las características que hacen de éste el mejor juego de la saga *Delta Force*. Ya no hay sitio para la recreación de decenas de armas inútiles o de mapas eternos en los que uno se cansaba de caminar por el desierto. Y, aunque quede por debajo de los clásicos del género (*Operation Flashpoint*, *Battlefield 1942* o *Ghost Recon*) puede considerarse como el primer nuevo paso de una saga que anteayer agonizaba y hoy ha renacido. Bienvenida sea. Eso sí, desde aquí deseamos que en su próxima visita no se renuncie al compromiso, a la realidad.

Muchas son las características que hacen de éste el mejor juego de la saga


Es conveniente mirar bien antes de disparar, no sea que elimines a algún civil.


Ten cuidado con el fuego amigo en los escenarios interiores.


El polvo que levanta el helicóptero es otro gran detalle del juego.


Marines haciendo gimnasia, una de las pocas concesiones al humor.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Sports Interactive • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 29,95 €

CHAMPIONSHIP MANAGER

Temporada 02-03

He aquí la nueva temporada de ese programa que aterra a padres y novias. **Por si no era suficiente** aguantarnos los choques europeos **entre semana**, los transistores de **los sábados y** los partidos de los **domingos**, **ahora** nos verán dirigir **noche y día** un equipo de fútbol.

Por A. Jiménez

No es fácil explicar el fenómeno sociocultural en que se ha convertido la serie *Championship Manager*. Es más, su éxito en el extranjero es incluso superior al que, durante casi una década, consiguió aquí el añorado *PC Fútbol*. Tras años leyendo desmesurados testimonios acerca de la adicción que despierta este programa, comenzó a distribuirse por estos lares en su anterior entrega, que dejó muy buen sabor de boca.

Muchas son las virtudes del juego. Ahora mismo empezamos a explicarte con detalle lo lejos que va a permitirte llegar como manager. Pero antes, un aviso para despistados: como verás, no hay esplendor gráfico, nada de simulador a lo *FIFA*. Y puedes dar gracias por lo que ves, ya que supone una revolución en la saga.

De la radio a las 2D

Hasta ahora, la única manera de seguir el desarrollo de los partidos en *Championship Manager* era la lectura de los textos que transcribían los comentaristas del encuentro. Es decir, como leer la radio. Con el tiempo, se convirtió en el sistema preferido de muchos fans, que imaginaban lo que sucedía en el campo.

Sports Interactive, consciente de que el sistema envejecía, prometió introducir un modo de visionado auténtico. Y han optado por una representación en dos dimensiones, más parecido a una partida de fútbol con chapas que a los espectaculares duelos televisivos a los que nos han acostumbrado otros juegos.

Aunque este sistema supone una mejora estética, ofrece un pequeño problema que termina resultando molesto. Cada jugada tiene un atacante y defensor establecidos. Sin embargo, es posible que la defensa recupere el balón. Y entonces... ¡no saben qué hacer! Pierden el tiempo, regatean inútilmente, se pasan unos a otros el

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 1000; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 32 — LAN 32 — Internet 32

Idioma Textos de pantalla: castellano — Voces: ✗

VEREDICTO

Un juego magnífico que ha mejorado desde su anterior entrega incorporando un básico, pero muy esperado, simulador de partidos. Su licencia de la liga española, traducción al castellano, pantagruélica base de datos y realismo extremo hacen de *Championship Manager* el programa estrella del género.

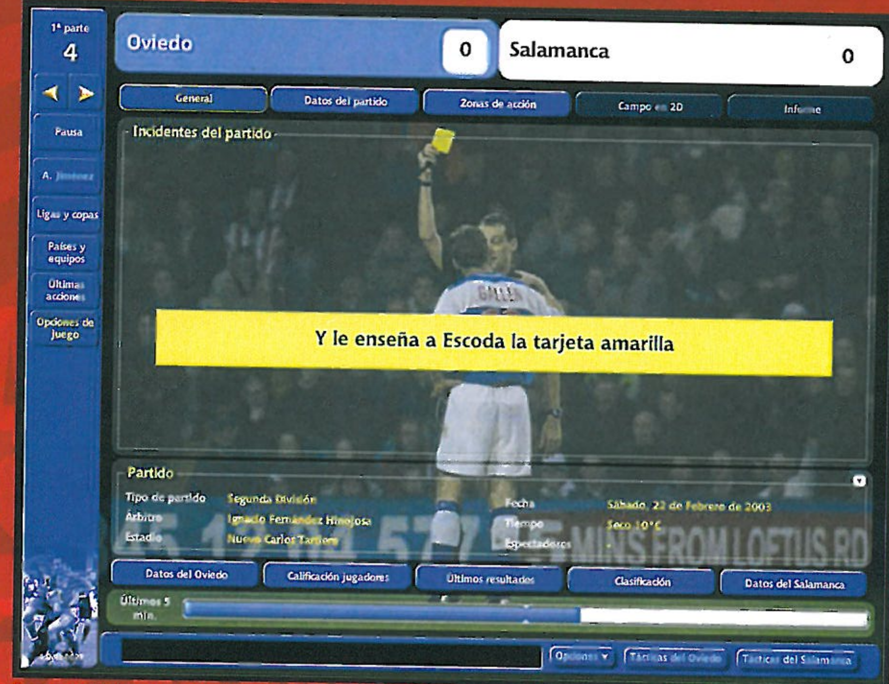
8



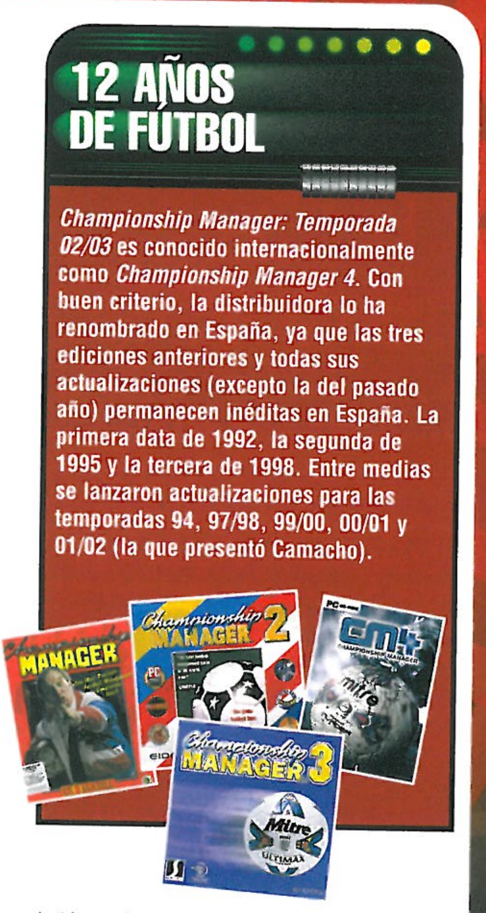
Jugadores como Mijatovic dan mayor espectacularidad al simulador 2D.



La interfaz es muy completa y sigue las líneas maestras de la serie.



Los partidos en modo comentarios a veces coinciden con las imágenes de fondo.



12 AÑOS DE FÚTBOL

Championship Manager: Temporada 02/03 es conocido internacionalmente como *Championship Manager 4*. Con buen criterio, la distribuidora lo ha renombrado en España, ya que las tres ediciones anteriores y todas sus actualizaciones (excepto la del pasado año) permanecen inéditas en España. La primera data de 1992, la segunda de 1995 y la tercera de 1998. Entre medias se lanzaron actualizaciones para las temporadas 94, 97/98, 99/00, 00/01 y 01/02 (la que presentó Camacho).



Los fallos de marcaje en la defensa conllevan grandes ocasiones de gol.

balón o lo regalan descaradamente. Esta ridícula situación sólo termina si el balón sale del campo o hay una falta; si no, prepárate para desesperarte vociferándoles desde el banquillo.

A esto cabe sumarle algún cuelgue y bloqueo tras el cambio forzado por una lesión o al finalizar el tiempo reglamentario, así como la tardanza en el cálculo de los resultados internacionales. Seguramente lo corregirán en sucesivos parches, pero es una lástima que no estuviera más pulido en su lanzamiento.

Por lo demás, cabe recibir con los brazos abiertos el transcurso de los partidos, ya que los jugadores reaccionan apropiadamente, el balón se mueve bastante bien y los remates de un saque de esquina, voleas, vaselinas y disparos de falta directa te encogerán el corazón repetidamente.

Si lo prefieres, el juego también te permite optar por el sistema de comentarios que incorporaban ediciones anteriores o añadirlos a la representación en 2D. Además, tanto puedes seguir el partido completo, las jugadas destacadas o sólo los momentos clave, acelerándose el tiempo cuando nada importante suceda.

La liga profesional

Para hacer este análisis, jugamos varias temporadas con distintos equipos, pero la más significativa vino tras hacernos cargo del actual colista de Segunda División, el Oviedo, con el objetivo de auparlo hasta el ascenso. Así, fue fácil comprobar el alto nivel de dificultad de este manager y la absoluta correlación entre nuestros designios a lo largo de la semana y los resultados en los encuentros que íbamos disputando.

Empleando distintas tácticas se obtienen resultados opuestos sobre el campo, las trayectorias de los jugadores y equipos están marcadas por diversos puntos de inflexión en cada temporada y todas las decisiones cuentan. El entrenamiento de la zaga, las rotaciones del banquillo, las razones por las que rechazamos una oferta, la posición del líbero o los carriles de movimiento de nuestros laterales... Cada pequeño detalle influye de forma notoria.

Sports Interactive ha conseguido, una vez más, que vivamos la ilusión de conducir un club de fútbol profesional hasta las últimas consecuencias. Y de forma tan



¿CÓMO ACABARÁ LA LIGA?

Tras jugar la actual temporada con este programa, aquí tienes el pronóstico de los expertos de Sports Interactive.

LOS EQUIPOS



"El Pupas" deja de serlo y se lleva la liga en el último partido. Real Sociedad, Betis y Celta se meten en Europa, pero no el Barça. Recreativo de Huelva, Villarreal y Rayo Vallecano se despiden de la categoría, mientras que el Racing de Santander sobrevive a Dimitri Piterman. Trofeo Zamora para Iker Casillas y Raúl pichichi una vez más. El Depor jugará la Intertoto y la Copa del Rey se la quitó el Betis a los merengues, que pese a ganar 3-0 al Manchester Utd en la Liga de Campeones, no pasaron de semifinales.

LOS ENTRENADORES

El "Sabio de Hortaleza" cede su asiento en el banquillo a Irureta para la próxima temporada. Antic no consigue reflotar al conjunto blaugrana y es destituido en favor de Víctor Fernández. Caparrós se despide del Sevilla, Mané toma las riendas del Athletic de Bilbao, Lotina firma por el Betis y Paco Flores se hace con el Celta tras ascender al Zaragoza en la última jornada. Aguirre es de los pocos que sobrevive a la temporada y se mantiene en Osasuna. Javier Clemente prepara sus peleas con la prensa de Coruña, Gregorio Manzano confía en hacer un buen papel con el Espanyol y... ¡Louis Van Gaal, nuevo entrenador del Valencia!



Puedes variar el seguimiento de los encuentros y su velocidad.



Tras cada choque debes examinar las interesantes estadísticas.

exhaustiva que asusta. Contratos, fichajes, equipo B, cantera, medios de comunicación, atributos físicos, técnicos, mentales... Ninguna base de datos en el mundo se aproxima a la brillantez de *Championship Manager: Temporada 02/03*. Sólo como mero instrumento de consulta ya sería de gran valor.

El fútbol es así

El número de variables y estadísticas ha aumentado, así como los aspectos a tener en cuenta en cada jornada. Pero si no quieres dedicar tu tiempo a organizar los complejos sistemas de entrenamiento o remover cielo y tierra buscando al próximo crack, tienes la oportunidad de delegar casi todas las tareas en tu elenco técnico, que resolverá la papeleta de forma solvente.

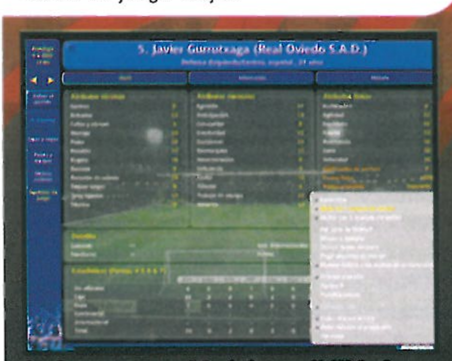
A ello cabe sumarle las características que ya hicieron de este juego toda una experiencia: un sistema de fichajes espléndido, fantástica presentación de las opciones de juego mediante una interfaz de pestañas (cuyos colores y formas pueden variarse), intricado modelo de gestión económica, agradables efectos y el realismo propio de la auténtica competición, donde a veces David vence a Goliat con el único razonamiento de que "el fútbol es así".

Sólo como mero instrumento de consulta el juego ya sería de gran valor

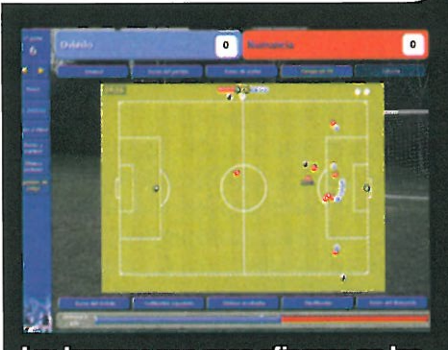
Más de 200.000 jugadores y técnicos, 88 divisiones, 39 ligas repartidas por todo el globo (hasta México y Hong Kong) y las licencias de uso de todas las competiciones nacionales e internacionales habidas y por haber, así como de sus estrellas y clubes, garantizan meses de diversión para todos aquellos usuarios que sientan correr por sus venas el gusanillo de convertirse en presidente/entrenador del equipo de sus sueños.

Y se agradece la inclusión de pequeños toques de genialidad. Ya sean las apuestas antes de una temporada o partido, las instrucciones para encuentros internacionales o las noticias que se acumulan por decenas en tu buzón, vas a tener mucho en qué pensar.

Y no creas que bastará hacerte con los mejores jugadores para avasallar a los contrarios. Sin una buena planificación y estrategia táctica, te puedes ver luchando por no descender de categoría. Si piensas que el fútbol es una doctrina, no encontrarás un juego mejor.



La ingente cantidad de posibilidades de los menús llega a apabullar.



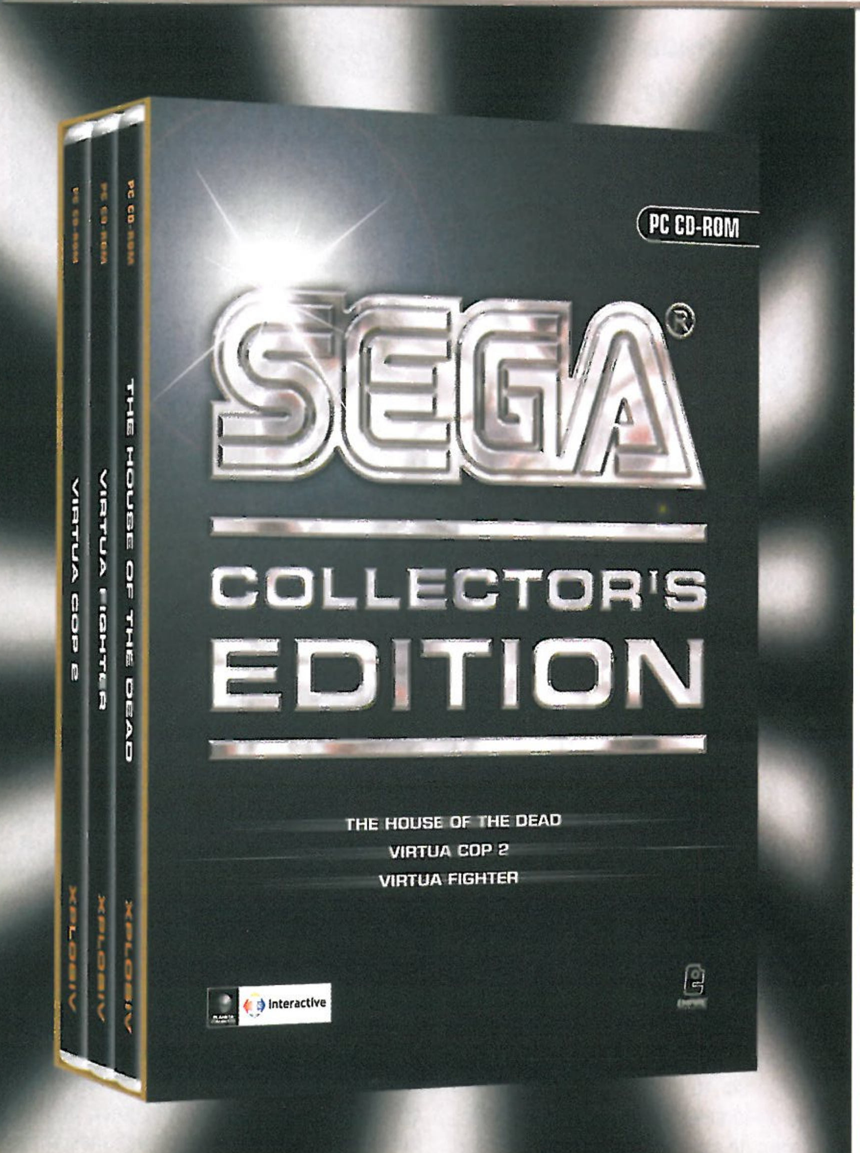
Las barreras son poco eficaces en las faltas al borde del área.



Ascender al Oviedo (actual colista) a primera no fue nada fácil.

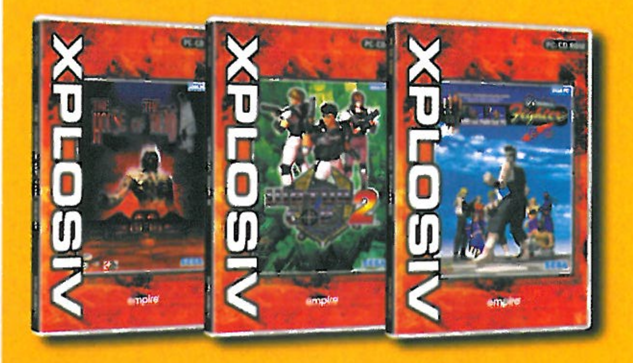






14,95 €
IVA INCLUIDO

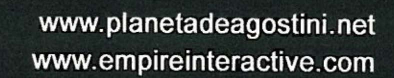
LO MEJOR DE SEGA



THE HOUSE OF THE DEAD
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER











GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Grin Inc. • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 19,95 €

BANDITS Phoenix Rising





Estás en un desolado escenario postapocalíptico. **Bandas rivales** patrullan con sus **vehículos forrados de armas en una encarnizada batalla** por controlar las rutas de suministro. **Tú eres uno de ellos**. Una rata de carretera, un superviviente.

Por E. "Tuck" Artigas

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 500 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Un arcade al estilo *Carmageddon*, pero con armas en tu vehículo y sin peatones que atropellar. Su modo de misiones tiene un interés creciente por la variedad de objetivos, las mejoras a introducir en el vehículo y el incremento progresivo de la dificultad. Un juego modesto pero convincente.

7,5

La primera impresión que produce este juego es que se trata de una versión PC de la serie de películas apocalípticas *Mad Max*. El argumento es idéntico. Una gran guerra deja el mundo hecho un colador nuclear. El único reducto de la civilización es una ciudad amurallada de difícil acceso. Los que se quedaron fuera, se ven obligados a ejercer de bandidos sobre ruedas en una feroz lucha por la supervivencia.

Pilotas un vehículo todoterreno repleto de armas. Sus ocupantes son un par de forajidos violentos y lenguaraces, siempre dispuestos a utilizar las palabras más contundentes y peor sonantes del diccionario de la RAE. La acción en el modo solitario se desarrolla a lo largo de 22 misiones de dificultad creciente, con la posibilidad de grabar la partida cuando completas cada una de ellas.

A prueba de balas

Cada misión se inicia con una secuencia de vídeo en la que se te expone de forma clara cuáles van a ser tus objetivos. Se trata de una serie de tareas muy variadas, desde el simple robo de objetos hasta escoltar convoyes o atacarlos. Como eres una suerte de mercenario, la superación de estos objetivos te granjea alguna que otra recompensa en especies.



En alguna misión, controlas una torreta artillera.

Gracias a los botines que acumulas, puedes ir aumentando tu potencia de fuego y, a la larga, cambiar de vehículo. El arsenal de armas a instalar es muy amplio, y puedes disponerlas en distintas posiciones. Sueles llevar como armamento mínimo una ametralladora móvil en el techo, pero la puedes complementar con armamento fijo orientado hacia los cuatro costados. Irás descubriendo poco a poco la efectividad de las configuraciones de armamento, pero ya te avanzamos que los misiles cunden más que los cañones y que de poco sirven las minas.

LAS BANDAS EN LIZA

En el mundo de *Bandits: Phoenix Rising* hay tres bandos enfrentados entre sí, aunque de vez en cuando se produzca alguna alianza estratégica.



LOBOS

Los dos personajes que tripulan tu coche, llamados Fennec y Rewdalf, forman parte de este grupo de mercenarios. Aunque suelen operar casi siempre en solitario, tendrán que buscarse aliados de conveniencia para sobrevivir.

ENCLAVES

Se trata de un clan profundamente religioso. Odiarás sus ridículos comentarios cuando entres en combate con ellos. Son, con diferencia, los enemigos más peligrosos debido a su poderoso armamento.





CALABAZAS DE FUEGO

De nombre tan ridículo como ineficaces en combate, los miembros de esta agrupación de bandidos no resultan muy difíciles de batir. Una extraña casualidad de la vida les llevará a colaborar con los enclaves.



Cuidado con los flancos, ya que el enemigo suele tender emboscadas.



Al morir, los enemigos suelen pronunciar una contundente frase final.

Carros blindados

En cuanto a vehículos, empiezas con uno ligero pero muy ágil y con el tiempo vas accediendo a vehículos más pesados y mejor armados. Antes de cada misión debes elegir el más adecuado.

Gracias a los botines, puedes aumentar tu potencia de fuego y cambiar de vehículo

La forma de manejar el vehículo es muy fácil e intuitiva. Además, dispones de varias opciones de configuración. Por defecto, vas adonde miras (modo VAM), lo que hace más fácil apuntar pero no maniobrar. Sin embargo, cuando adquieres algo de experiencia, es recomendable que configures las teclas para poder apuntar en una dirección diferente a la trayectoria del coche. En todo caso, siempre dispones del freno de mano para apurar tus giros.

El juego se desarrolla en escenarios muy abiertos pero algo accidentados, y muy a menudo te ves rodeado de vehículos rivales. En esos casos, tal vez puedas echar mano del inyector de nitro y huir del combate para eliminar a tus adversarios uno por uno. En algunas misiones recibirás ayuda externa, pero ten cuidado con el tristemente célebre fuego amigo.

Sobre el modelo de daños, resulta curioso el hecho de que los vehículos que reciben impactos sólo aparecen visiblemente dañados en la barra de vida y no en su modelo 3D. En cambio, los efectos de las explosiones sobre el terreno sí resultan realistas, ya que se pueden observar leves modificaciones.

Es muy notable, asimismo, el tema del sonido. Dejando aparte que el juego está totalmente doblado al castellano, lo que más destaca es la banda sonora: cerca de veinte canciones en formato MP3 de muchos y muy variados estilos.

Aparte de las misiones existen varias opciones multijugador, desde el habitual todos contra todos al combate por equipos. El servidor puede limitar los vehículos, armas y escenarios disponibles en esta modalidad o determinar el número de victorias necesarias para cambiar de mapa.

Se trata, en definitiva, de un juego con el que puedes pasar buenos ratos ante el teclado y el ratón, siguiendo la socorrida técnica del ensayo-error hasta que logres completar todas las misiones en modo solitario y puedas centrarte en ser el bandido on line más respetado.

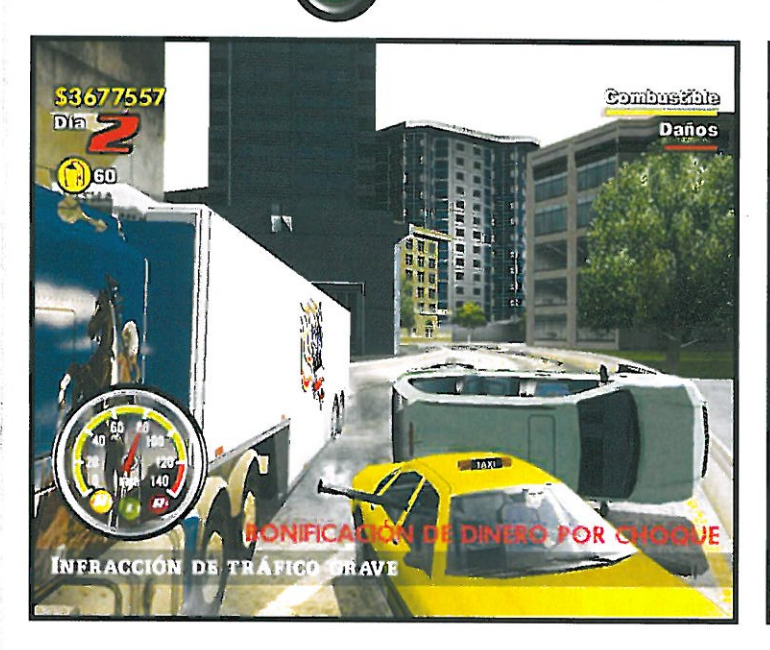


Con las armas del vehículo pesado, no hay enemigo que se resista.



Para subir cuestas pronunciadas, nada como la inyección de nitro.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Eutechnyx • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 €





Sesenta días para demostrar que eres digno de la compañía de transportes de mami **no es mucho**. Sobre todo cuando **tus tres hermanos** se las saben todas y **no están dispuestos a repartir el pastel**. ¿Eres digno de estar al frente de *Big Mutha Truckers*?

BIG MUTHA TRUCKERS

Por A. Guerra

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 96 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Un programa notable que ofrece lo que promete: carreras, diversión y mucho sentido del humor. Su certera representación del mundo de los camioneros de la América profunda desde una perspectiva caricaturesca, junto a una buena física y mejor banda sonora, hacen que pases ratos muy agradables.

7

Big Mutha Truckers tiene dos grandes virtudes: su temática y su ambientación. La idea de conducir un gran camión de 18 ruedas por la inmensa red de carreteras norteamericanas transportando mercancías ya resulta atractiva de por sí. Además, está el aspecto comercial del asunto: el proceso de compra-venta de las materias primas que coticen al alza en determinadas ciudades para beneficio de nuestro bolsillo. En fin, la vieja fórmula de *Elite*, que nunca pasará de moda.

Si sigues la actualidad de los juegos para PC, sabrás que recientemente se publicó un juego de características muy similares, *King of the Road*. Tal vez para desmarcarse de él, Eutechnyx ha dedicado una atención especial a la atmósfera del juego, dotándolo de una historia divertida con personajes que rayan lo grotesco. Los cuatro hijos de la propietaria de una empresa de camiones se enfrentan por el control del negocio. El que consiga acumular más dinero en un plazo de dos meses, se convertirá en el nuevo responsable del emporio de las 18 ruedas.

Esta pugna entre hermanos es la excusa perfecta para que pase de todo, desde peleas con moteros cabreados a misiones contrarreloj, transporte de bombas, conducción en sentido contrario o el secuestro de la tirada de un periódico local. Hay muchos eventos especiales de este tipo, así como carreras y misiones específicas con las que ganar dinero. Y puedes jugar con máquinas tragaperras o emplear los servicios de prestamistas, pero es en el comercio regular donde tienes la fuente de ingresos más segura.



Ir a lo bestia aumenta tus daños, pero también tu dinero y reputación.

Devorando kilómetros

Es por ello que debes conocer bien las cinco poblaciones de la zona, sobre todo porque los productos que escaseen en una de ellas pueden abundar en otra. Así, comprando y vendiendo al mejor precio rentabilizas cada kilómetro al máximo. Para ello, nada mejor que entrar a preguntar en los bares para conocer los intereses del mercado y estar muy atento a las leyes de la oferta y la demanda, ya que no eres el único transportista de la zona.

En los garajes de cada población hay piezas extra para mejorar tu camión, surtidores de combustible y mecánicos que reparan tus desperfectos. Y no salen nada baratos, aunque los más bestias no tardarán en descubrir que basta con encadenar una serie de accidentes rápidos para ganar dinero y acceso a poderes especiales de reparación y gasolina.

Al igual que en GTA III, dispones de una radio con varias emisoras a elegir

Los controles se reducen a acelerar, frenar y cambiar de marcha corta a larga. Por supuesto, el juego es un arcade, pero la sensación de control de los camiones es francamente buena y la vista interior desde cabina está muy conseguida. El movimiento y las cámaras están bien (todo un detalle el de los retrovisores) y los coloristas gráficos cumplen con solvencia su función.

Mención aparte merece el sonido, un apartado rutilante dentro de *Big Mutha Truckers*. No sólo porque los efectos están logrados y los diálogos resultan muy simpáticos, sino porque al igual que en *GTA III*, dispones de una radio con varias emisoras a elegir, con espléndidas pistas musicales y multitud de comentarios.

Tipo duro

Con el tiempo, te forjarás una reputación en la carretera. Si vas de tipo duro repartiendo a diestro y siniestro, tendrás a la policía pegada a tus talones. Y si optas por ser un buenazo, las bandas de moteros te tomarán por un blanco fácil y comenzarán a tenderte emboscadas para desengancharte el trailer y robarte la carga.

Tu fama te precederá y condicionará las misiones que se te ofrezcan, lo que puede deparar experiencias de juego distintas. Y cada uno de los cuatro personajes cuenta con características singulares al volante, lo que hace que elegir a uno u otro modifique el desarrollo de la partida.

La buena caracterización de Bobbie-Sue, Cletus, Earl y Rakus viene acompañada por cuatro camiones únicos, un quinto sorpresa, diferentes trailers para según qué cargas y frenéticas misiones (¿alguien dijo *Speed*?) en las que conseguir un rango de hasta cinco estrellas. Algunos encargos de dificultad elevada y el pintoresco sentido del humor del que hacen gala los creadores del juego acaban de ahuyentar cualquier síntoma de monotonía.



Ni te imaginas la potencia que tienen estos camiones.



Si ves a alguien sobre el trailer, intenta tirarle a base de volantazos.



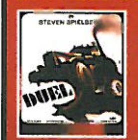
La vista desde cabina, ideal para camioneros en ciernes.



DINOSAURIOS DEL ASFALTO

El cine ha dedicado una atención preferente a los monstruos de 18 ruedas, como demuestran estos tres clásicos del asfalto filmado.

EL DIABLO SOBRE RUEDAS (1971)



El escalofriante debut de Spielberg consiguió que no despegásemos la vista del retrovisor por si un camión nos perseguía.

YO, EL HALCÓN (1987)

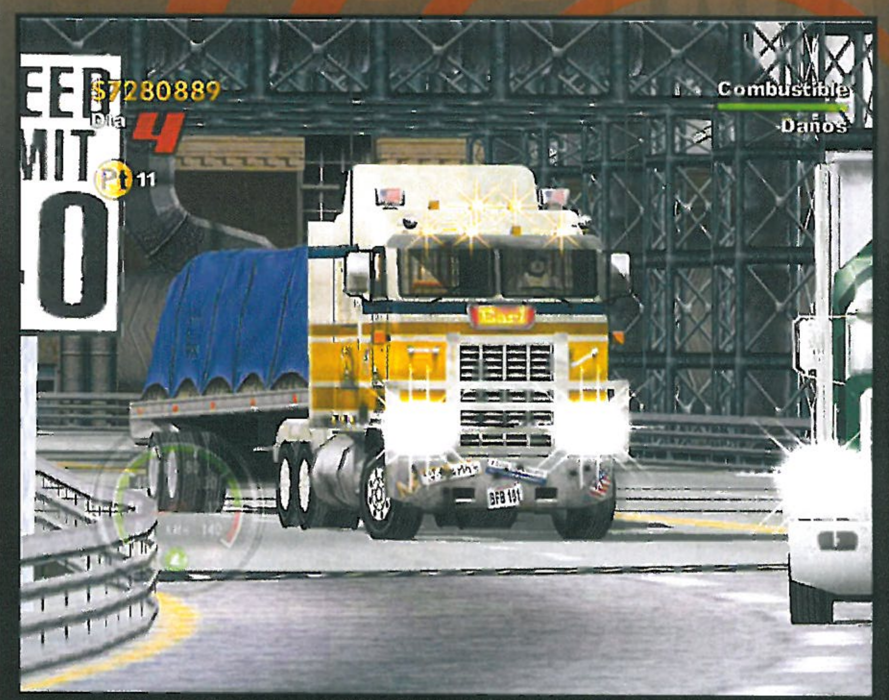
Stallone seguía empeñado en llevar a la gran pantalla a arquetipos del *macho-man*. Aquí se ponía en la piel del conductor de un camión de lujo.



NUNCA JUEGUES CON EXTRAÑOS (2001)



No provoques a un camionero. Nunca. No sabes cómo se las gastan y lo tozudos que son cuando están buscando venganza.



Los desafíos a todo gas son habituales en el juego.

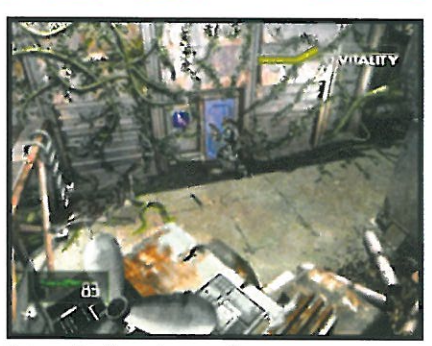
GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Capcom • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 29,95 €





DINO CRISIS 2

Llega a PC la segunda entrega de **una de las sagas consoleras con más dinosaurios** por metro cuadrado. Así que ya sabes: **ponte el traje de paleontólogo**, vacúnate contra la rabia **y hazte con un buen arsenal** de grueso calibre, porque empieza la fiesta de las escamas.



Los velocirraptores atacan en grupos numerosos, aunque de forma no demasiado inteligente.

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Una mala conversión que no aprovecha para nada el potencial de los compatibles. No obstante, bajo esa capa de gráficos difuminados, controles pésimos y tiempos de carga absurdos sigue existiendo el notable juego del que todos los jugadores de PlayStation pudieron disfrutar dos años atrás.

6

A grandes rasgos, las conversiones de clásicos de consola al mundo del PC pueden dividirse en tres grupos claramente diferenciados. Uno, juegos que sacan jugo de las superiores características que ofrecen las nuevas tarjetas gráficas y procesadores (léase *GTA III* o *Virtua Tennis*). Dos, juegos que son un calco exacto de la versión de consola (léase *House of the Dead* 2 y *Crazy Taxi*). Y tres, conversiones poco cuidadosas o tirando a chapuceras (léase *Final Fantasy VII* y *VIII*).

Dino Crisis 2 entraría en el segundo grupo. Ofrece píxel a píxel lo que dos años atrás disfrutaron los usuarios de PlayStation, una mixtura de terror, supervivencia y dinosaurios que brinda aciertos y desaciertos casi a partes iguales.

Desaciertos

Muchos de sus defectos tienen que ver con al apartado técnico. Juega a 640 x 480 con 16 bits de color y te parecerá estar frente a la consola gris de Sony. Juega a 1.600 x 1.200 con 32 bits de color y los escenarios se difuminarán, los problemas de detección de colisiones brotarán como setas y los personajes parecerán marionetas mal insertadas en el entorno.

El control no es mucho mejor. Siguiendo las pautas marcadas por la saga *Resident Evil* y el primer *Dino Crisis*, los personajes parecen



EL PAÍS DEL SOL NACIENTE

En Japón, además de dominar el manga, las mascotas virtuales y la tecnología de vanguardia, no hay quien les supere a la hora de desarrollar pequeñas joyas del software lúdico. He aquí los dos ejemplares más brillantes que han dado el salto de la consola al PC.

VIRTUA TENNIS



O cómo convertir un deporte minoritario en un espectáculo de masas. Control preciso e intuitivo, inteligencia artificial muy depurada, fantásticos mini juegos y, lo mejor de todo, un equilibrio casi perfecto entre simulación y arcade. Ningún otro juego ofrece tales dosis de jugabilidad.

METAL GEAR SOLID

Su distribución en nuestro país se limitó a unas pocas copias. No obstante, el esfuerzo por intentar hacerse con un ejemplar del juego de Konami bien merece la pena. ¿Por qué? Pues por su diseño de niveles excelente, atmósfera tensa y gran cantidad de en

tortugas con zancos tanto si los manejas con el joystick como si lo haces con el teclado. Ni siquiera la opción de configurar las teclas a gusto del consumidor logra mejorar el estropicio.

Otros problemas tienen que ver con el desarrollo de la partida. Encontrar los objetos que hay esparcidos a lo largo y ancho del escenario es más una cuestión de suerte y perseverancia que de lógica y agudeza visual, sobre todo porque son invisibles y la única manera de hacerse con ellos pasa por examinar uno a uno todos los trastos del entorno. También resulta irritante el hecho de que cada vez que se accede a una zona nueva haya que tragarse una secuencia en la que el protagonista cruza una puerta o sube por unas escalinatas. De acuerdo, esto tenía su razón de ser en la versión PlayStation, ya que servían para disimular los tiempos de carga, pero en el PC no tiene ningún sentido.

Los dinosaurios aparecen, atacan y estallan en mil pedazos a una velocidad frenética

Aciertos

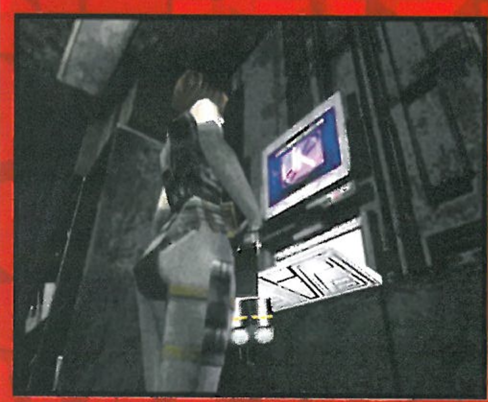
A pesar de todo, *Dino Crisis 2* tiene una fórmula de juego de una eficacia indudable. Esto es acción sin paliativos, y los puzzles se pueden contar con los dedos de una mano. El secreto está en acumular la mayor cantidad posible de "puntos de extinción". Los dinosaurios aparecen, atacan y estallan en mil pedazos a una velocidad frenética. A mayor número de muertes en menor espacio de tiempo, recibirás mayor cantidad de puntos. Con ellos puedes adquirir nuevas y relucientes armas, munición y botiquines. Y luego, a por una nueva ración de puré de dinosaurio.

Controlas de forma paralela a dos personajes, Regina y Dylan, cada uno con su armamento y características propias, cada uno protagonista de un pasaje concreto de la aventura, cada uno con el destino del otro en sus manos. Este vaivén de personalidades evita que la aventura entre en un callejón sin salida y garantiza gran variedad de retos y situaciones distintas. Para añadir algo más emoción, sólo es posible guardar la partida mediante unas terminales de servicio esparcidas por todo el mapa, nada sorprendente teniendo en cuenta los orígenes consoleros del juego de Capcom.

Darse un garbeo por la jungla de *Dino Crisis 2* resulta un ejercicio estimulante, aunque no tan satisfactorio como cabría esperar. Además, existen propuestas del calibre de *The Thing* o *Rustin Parr*, interpretaciones más convincentes de lo que debe ser un juego de terror y supervivencia para PC.



El tiranosaurio es uno de los enemigos más poderosos y molestos de todo el juego.



En estos terminales es posible guardar la partida y adquirir botiquines, armas y munición.



Por fin conocemos al culpable de la extinción de los dinosaurios. Su nombre es Dylan.

GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** Dragonstone Software • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 44,95 €

DRAGON'S LAIR 3D

Return to the Lair

A la vieja recreativa de los 80 **no le ha sentado del todo bien la reconversión** en colorista plataformas. Pero tampoco del todo mal. **A falta de ideas nuevas** y de planteamientos valientes, **¿qué tal** una dosis razonable de **revisitación y nostalgia?**

Por G. Masnou

Mientras algunos juegos son considerados clásicos desde que empiezan a asomar el hocico, otros deben esperar años antes de conseguir el reconocimiento que merecen. Es el caso del primer *Tomb Raider*, juego masacrado por la crítica en su día y que, desde entonces, no deja de acumular hijos más o menos legítimos.

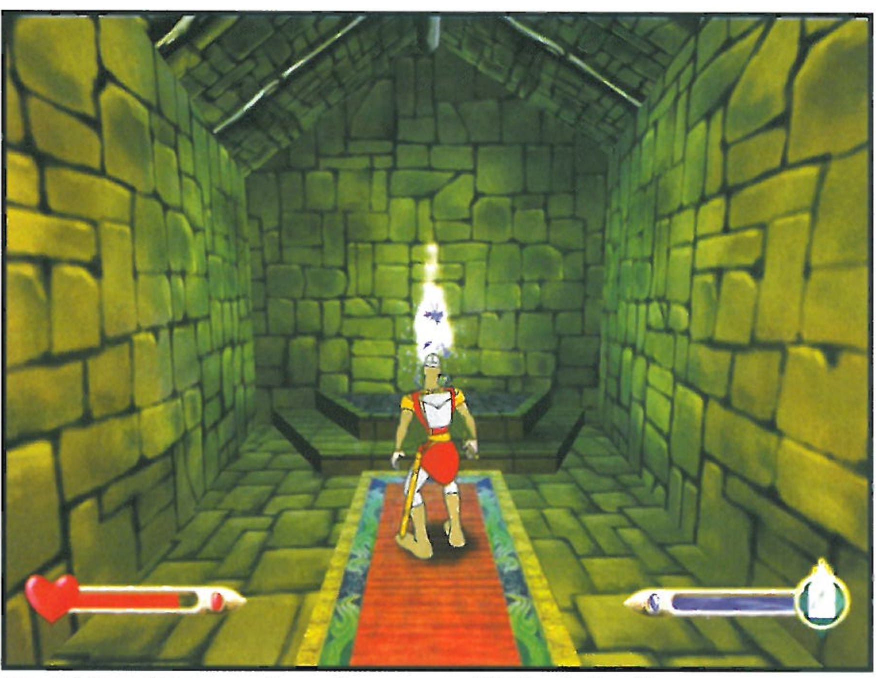
Dragon's Lair 3D es un caso curioso. Es el continuador del que en su día fue clásico instantáneo, el juego de dibujos animados interactivos de Don Bluth, y sigue la estela del antaño maltratado *Tomb Raider*. Y lo hace de forma descarada, en un claro intento de inyectar algo de sangre a un universo medieval basado en el juego para máquinas recreativa de los años 80.

El peso de la rutina

Return to the Lair es un juego de plataformas con abundantes dosis de acción y algún que otro destello de aventura. No falta el típico protagonista dotado de capacidades físicas dignas de un atleta olímpico. Dirk es capaz de realizar todo tipo de piruetas y saltos mortales, avanzar con escrupuloso sigilo o balancearse en cuerdas colgantes. Igual de ducho se muestra en el manejo de las armas del juego, que son dos. La primera, la espada, resulta ideal para el combate cuerpo a cuerpo y para romper elementos del escenario. La otra, la ballesta, sirve para activar mecanismos inalcanzables y liquidar a algunos enemigos desde lejos.

Tampoco faltan los niveles de exquisito diseño, plagados de trampas, precipicios y zonas secretas. En este aspecto, el título de





Los objetos mágicos son tan valiosos como difíciles de localizar.

UN FENÓMENO LLAMADO DRAGON'S LAIR

La recreativa *Dragon's Lair* saltó a la palestra en el año 1983, tras estar seis largos años en desarrollo. En su desarrollo participaron tres compañías: Advanced Microcomputer Systems (AMS), Bluth Studios y Cinematronics. La compañía de Don Bluth produjo 22 minutos de animación que supusieron un coste aproximado de 1,3 millones de dólares. Para no inflar demasiado el presupuesto, los animadores decidieron no contratar dobladores profesionales y hacerlo ellos mismos. El éxito fue tan espectacular como instantáneo: 30 millones de máquinas repartidas a lo largo y ancho de todo el globo que recaudaron 32 millones de dólares en los primeros 40 días.



Cada una de las 250 salas de las que consta el juego es un puzzle en sí mismo.

Dragonstone se las ingenia relativamente bien para incitar al jugador a la exploración. Con algo de paciencia y agudeza visual, hallarás una serie de tesoros y objetos mágicos escondidos en los recovecos del escenario. Los primeros sirven únicamente para aumentar la puntuación. Los segundos otorgan a Dirk habilidades especiales que le permitirán restaurar la salud, ver objetos invisibles o flotar en el aire durante unos segundos.

Los mejores momentos del juego tienen que ver con la añeja recreativa en la que se basa

Cierto, nada nuevo en el horizonte. Se trata de algo que ya habrás jugado cientos de veces y jugarás cientos de veces más. Y ahí reside el principal problema de *Dragon's Lair 3D*: ofrece el mínimo exigible a cualquier juego de plataformas, pero no hace el menor esfuerzo para ir un poco más allá.

Vivan los 80

Curiosamente, los mejores momentos de esta entrega tridimensional de las aventuras de Dirk son aquellos que tienen que ver con la añeja recreativa en la que se basa. Empezando por los puzzles, que recuperan la originalidad de los de la recreativa de Starcom y los combinan con ingredientes destilados de juegos tan variopintos como *Tomb Raider*, *Indiana Jones y la máquina infernal* o *Prince of Persia*. Hay un poco de todo, aunque abunda especialmente la búsqueda de llaves y palancas, así como aquellos puzzles en los que hay que interactuar con todo tipo de extraños mecanismos.

Otro elemento que contribuye a la diversión en *Dragon's Lair 3D* es su sana dosis de humor. Dirk es un protagonista que dejaría en el más espantoso ridículo a los aprendices de cómico de *El club de la comedia*. Además, es todo un experto en el humor negro: cada una de sus variadísimas formas de morir sirve de pretexto para algún que otro chiste.

Los gráficos estilo dibujos animados que tanto furor causaron años atrás siguen ahí, sólo que ahora en alta resolución y en tres dimensiones. Toca lamentar, sin embargo, algunos problemas técnicos que influyen negativamente en la jugabilidad. El control de Dirk es algo caótico e impreciso, con lo que resulta casi imprescindible poseer de un buen pad. Igual de frustrante resulta el sistema automático de cámaras, que parece pensado para ofrecer siempre el peor ángulo de visión posible. La mejor opción pasa por olvidarse de automatismos y manejarla uno mismo. Si a todo esto añadimos la vergonzosa IA de los enemigos, es evidente que el juego tiene demasiados lastres. Los suficientes para que pueda considerarse que, sin ser un mal producto, se queda a medio camino.



A pesar de los 20 años transcurridos, Dirk sigue en plena forma.



Pulsa la tecla de ataque durante unos segundos y... ¡Bingo! Ataque giratorio.



En algunas ocasiones la mejor opción pasa por huir como un vil cobarde.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Digitalo Studios • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,95 €

DEVASTATION

Por J. Ripoll

Tómatelo como el último **espectáculo** de transformismo en el videojuego, **con humo, confeti y pirotecnia** de último diseño. **Todo vale para** que los genios de marketing conviertan **otro juego anónimo** en parada necesaria que nos vuelva a reunir.



Tantos años cayendo en la trampa y sigo sin aprender. A la que me ponen delante una espléndida campaña publicitaria, con sus cuatro frases grandilocuentes y sus capturas de pantalla bien pasadas por Photoshop, caigo de bruces. Me lo creo. Empiezo a desear con fervor la llegada de ese juego del que apenas tenía noticias antes de que la caravana de promoción iniciase su recorrido. Y así, juego a juego, con lo que mi descontento ha ido acumulando tantas víctimas ilustres que hacer inventario resultaría muy aburrido.

No hará falta mirar atrás para encontrar un ejemplo. Con fijar la vista al ahora será suficiente, a ese monitor que acaba de despedirse del último corte de mangas a mi inocente búsqueda de juegos perfectos. Su nombre, *Devastation*, penúltima obra de acción en primera persona aparecida en un mercado propenso a la bulimia, donde se devoran títulos que nunca llegarán a digerirse.



Un mundo negro oscuro

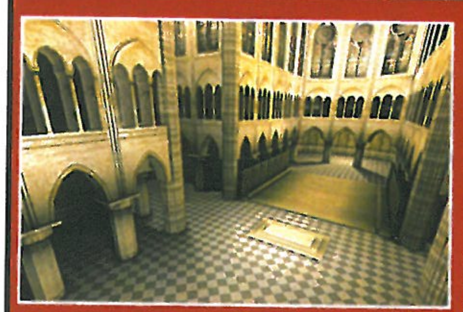
Nos encontramos en el año 2075, así que hazte a la idea de qué mundo han pronosticado los diseñadores. Nada de luz, color y felicidad. La gente vive oprimida por un puñado de grandes corporaciones que todo lo controlan. Pero claro, como esto es ficción, aquí la gente sí se rebela organizando una resistencia contra quienes tienen el poder y las armas. ¿Resultado? 22 niveles de lucha no siempre en solitario frente a enemigos que visten de mil y una forma diferentes, con mil y un arma diferentes, pero que se comportan siempre igual. Es un error ya clásico al que de nuevo se rinde homenaje. Y es que de poco sirve crear una plantilla de adversarios atractiva si todos van a combatir de la misma forma. Primer error importante y primera invitación al hastío.



Olvídate de los combates cuerpo a cuerpo, ya que son garantía de muerte.

Los combates se desarrollan en escenarios urbanos con mucho apego al detalle y no tanto al diseño. Los niveles en *Devastation* están repletos de pequeños objetos que los hacen más ricos. Es algo que resulta sorprendente, ya que, en juegos

UN PROYECTO MUY PARTICULAR



Se tenían pocas noticias de Digitalo, la compañía encargada de programar *Devastation*. Pese a ser fundada en 1995, sólo cuenta en su historial con otro título, *VRND: Notre Dame Cathedral*. Se trata de una reconstrucción perfecta de la catedral parisina de Notre Dame, por la que el usuario puede pasearse tal que fuese en espíritu incorpóreo. Puede contemplar cualquier bóveda, las vidrieras... absolutamente todo, desde cualquier posición. Con esta curiosa demostración tecnológica (cuya demo puede bajarse de la web www.digitalo.com) obtuvieron el reconocimiento internacional y el crédito suficiente para afrontar *Devastation*.

de escaso vuelo como éste, la primera concesión que suelen hacer sus diseñadores es reducir al mínimo el atrezzo de los niveles. Aquí sucede todo lo contrario. No sólo hay una gran variedad de sillas, mesas, fregonas, máquinas de refrescos y demás, sino que se puede interactuar con casi todas ellas gracias al empleo del Karma Physics Engine (ya utilizado en los dos últimos *Unreal*).

Ahora bien, este detalle, en principio anecdótico, acaba por resultar uno de los principales activos del juego dadas las enormes limitaciones que se dejan ver en otros apartados. En especial, destaca negativamente un diseño de niveles desacreditado por su insoportable linealidad. En ellos, se abusa de las trampas más zafias, como limitar el recorrido poniendo obstáculos insalvables o cerrando puertas que antes estaban abiertas para que uno no pueda deshacer el camino. Segundo error importante, el hastío toma asiento.

Devastation sobrevive gracias a su motor gráfico, las armas y los mapas multijugador

Y el hastío, ya sentado, se ríe cuando ve las animaciones o la inteligencia artificial de los personajes, puro títere en manos de un novato. Y se ríe aún más cuando oye la música y el sonido en general. Bip, bip, bip. Obra de un Casio jurásico.

Pero pese a tanta risa, no acaba de sentirse cómodo. Mueve el culo inquieto porque *Devastation* sobrevive gracias a su motor gráfico que es el que es (*Unreal*), a sus sombras generadas en tiempo real que crean algún que otro momento climático, a su brutal cantidad de armas (más de 40) que invita al continuo descubrimiento, y a unos efectivos mapas multijugador (en especial el de un psiquiátrico deshabitado) que a buen seguro convocarán a unos cuantos guerrilleros cibernéticos. Son virtudes que no bastan para despuntar, pero sí para convencer a más de uno para que compre un juego que no pasa de caricatura de lo que se nos prometía.



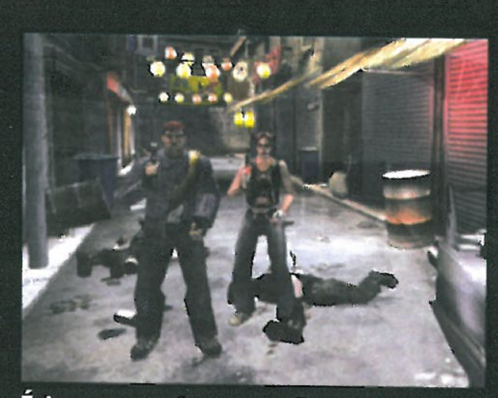
Algunas de las armas presentes en el juego garantizan espectaculares efectos.



Los barriles están para algo, así que cúbrete o acabarás hecho un coladero.



Los escenarios exteriores no se caracterizan por su extensión.



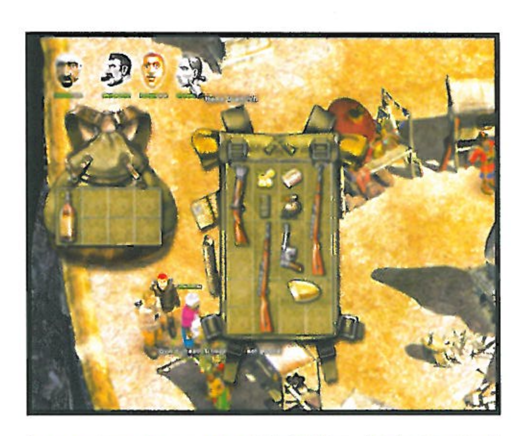
Éstos son nuestros compañeros de aventura. ¡Menudos personajes!



La IA de los enemigos funciona de forma más que deficiente.

GÉNERO: Aventuras/Rol • **DESARROLLADOR:** Rebelmind • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 47,95 €

GROM
Terror en el Tíbet





***Grom* es el fruto de los experimentos** casi alquímicos de un grupo de **profesores chiflados**. Un poco de aquí, otro tanto de allá, mucho de esto otro, y **a ver qué sale**. El conjunto es **un juego de alma transgresora** y mestiza **con aroma a** vieja aventura y **rol jurásico**.

Por S. Sánchez

La primera, en la frente. Los gráficos de *Grom* son un completo desastre, dada la pobre y antiestética combinación de escenarios dibujados a mano y personajes faltos de polígonos y con menos expresividad que la duquesa de Alba. A esto hay que sumarle que el juego viene cargadito de diálogos, todos en inglés, y que no entender la historia sí supone un serio inconveniente para disfrutarlo. Y no porque vayas a quedarte estancado, sino más bien porque perderás uno de sus escasos reclamos.

Pero vayamos a lo esencial, ¿qué tipo de juego es *Grom*? Pregunta peliaguda que no resulta fácil responder. Se trata de un curioso juego de aventuras muy centrado en un personaje, el Grom del título. Es un coronel polaco capturado por los nazis que consigue escapar y emprende una nueva vida en Asia como comerciante de dudosa reputación. Como Grom ha nacido para militar y su capacidad para el regateo es limitada, cuenta con los servicios de Petr, un exiliado checo con alma de mercader.

Comercio justo

Cuando empieza el juego, manejas a estos dos personajes, a los que acompaña un yak que hace las veces de animal de carga. Cada uno dispone de un inventario propio y pueden intercambiarse lo que quieran siempre que estén cerca. Más adelante, manejas nuevos personajes, todos con su inventario, su mapa, su carpeta con la información relevante y una ficha personal que incluye sus características básicas.

Puedes pensar que estamos ante un juego de rol con ambientación original. Pero eso no es todo. Las fases de exploración tienen mucho de aventura y abundan los combates, aunque estos siguen un rústico sistema en la línea del de la saga *Final Fantasy*. Eso sí, les añade algo de variedad el hecho de que cada uno de tus personajes pueda utilizar cualquiera de las armas que tienen en su inventario, incluidas las de fuego si disponen de munición.

Para evitar encontronazos continuos, puedes utilizar tácticas de equipo, como hacer que alguno de sus integrantes se mueva a rastras para intentar pasar desapercibido y sorprender a los enemigos, al más puro estilo *Commandos*. La diferencia es que no tienes apenas información sobre el campo de visión de tus rivales, así que estas tácticas resultan aquí menos seguras y eficaces. Tampoco resulta del todo útil la asignación de funciones concretas a los miembros de tu equipo que no controles directamente, ya que, hagas lo que hagas, ellos suelen ir por libre.

Tras las largas fases de peregrinación y combate, llega el momento de entrar en las ciudades y empezar a comerciar. Aquí entra



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Digamos que éste es uno de aquellos juegos no tan buenos. Al menos, hay que reconocerle su vocación hermafrodita, ya que es imposible asignarle un género concreto. Por desgracia, su excesiva linealidad y sus limitaciones técnicas lo condenan sin paliativos ni coartadas al pelotón de los mediocres.

5,5

en juego uno de los elementos más originales de *Grom*: el regateo. Para ello, se parte de un precio base y se inicia un a priori sencillo juego de cartas. Dependiendo de la habilidad comercial de cada personaje, éste tiene más o menos cartas a su disposición. Las cartas representan la postura con que se afronta la negociación (por ejemplo, indiferencia o firmeza).

Pruebe de nuevo

Aunque la idea del regateo es buenísima, no acaba de funcionar, ya que el proceso no parece regirse por reglas lógicas, sino más bien por el azar. Así que es recomendable grabar la partida e intentarlo de nuevo, algo que también resulta útil si quieres superar los combates con el menor gasto de vida posible o, en general, mejorar tus resultados en cualquiera de las áreas de este juego de funcionamiento del todo arbitrario.

El único momento en que no vale la pena guardar la partida es antes de decidir qué respuesta eliges en los menús de diálogo del juego, ya que el resultado siempre es el mismo elijas lo que elijas. Estas conversaciones influyen mucho más en la información que obtienes sobre el argumento del juego que en su desarrollo práctico. Las excepciones a esta decepcionante regla son muy escasas.

No te engañes, *Grom* es un juego de una linealidad extrema. Al menos cumple con el objetivo de aportar algo de sentido del humor, aunque seguro que no como sus creadores habían previsto. Resulta cómico, por ejemplo, llegar a un pueblo por primera vez y ver que es un remanso de paz en el que la gente dialoga y comercia, volver y comprobar que ha caído en poder de los alemanes y volver de nuevo... para descubrir que está como la primera vez, sin huellas de destrucción y con la gente haciendo exactamente las mismas actividades (diálogos concretos incluidos) que hacían en la primera visita. ¿Quieres más linealidad? Aquí la tienes: para avanzar en el juego, debes eliminar a *tooodos* los enemigos presentes en un escenario concreto.

Grom combina distintos géneros en un diseño general presidido por la linealidad

Eso sí, tantas limitaciones no tienen por qué implicar que el juego sea repetitivo y aburrido. Eso ya resulta más bien cuestión de gustos, porque algunos jugadores encontrarán que la alternancia entre fases de exploración, diálogo, combate y regateo es suficiente para pasar un rato entretenido.



Durante los combates, puedes activar la pausa para dar órdenes precisas.


Con tanta botella, Grom parece el nieto bastardo de Al Capone.


Aunque parezca *Commandos*, no hay que dejarse llevar por las apariencias.


Puedes definir la actitud del resto del equipo, aunque no sirva de mucho.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Capcom • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 29,95 €

Por X. Pita

BREATH OF FIRE IV



No nos llames ilusos, pero **esperábamos esta conversión con cierto interés**. El caso es que el rol al estilo japonés es caro de ver en compatibles, y **la saga** *Breath of Fire* **parece contar con algo de prestigio** entre los consoleros.

B*reath of Fire IV* es un juego de rol japonés que recoge casi todos los tópicos de este peculiar subgénero. El énfasis está puesto en la historia, los personajes tienen personalidades bien definidas y el desarrollo del juego es sencillo y cien por cien lineal. Las novedades pasan por que Capcom ha incluido mejoras en el sistema de combate (se puede elegir grupo de vanguardia y retaguardia) y por el gran número de minijuegos que adornan el curso de la aventura, aunque la mayoría sean absurdos y sin gracia.

El mayor lastre de este juego es, sin duda, su apartado técnico. Su calidad no está a la altura. Aunque se han aplicado ligeras mejoras a la versión de PlayStation, el aspecto en pantalla es bastante deplorable. Tal vez hacer una conversión directa de un juego de una plataforma con un hardware inferior sin aprovechar las posibilidades de los modernos PC tenga un pase, pero hacer una copia exacta de lo que ofrecían portátiles y máquinas con una década de antigüedad ya parece excesivo.

5

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)

Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM

Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Running With Scissors • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,95 €

POSTAL 2

Por J. Ripoll

Tras *GTA III* o *C&C: Generals*, **grandes juegos** con dudoso mensaje, **llega** ***Postal²***, **que** no será grande pero **sí tiene un mensaje** más allá de toda duda: sí al humor negro.

En 1997 se lanzaba el primer *Postal*, un título sin mayor ambición que la de generar polémica. Seis años después, vuelve a la carga. Ese tiempo ha servido a *Running With Scissors* para tomar aire, unos cuantos préstamos y dos prestigiosas licencias: la nueva versión del motor gráfico de *Unreal* y el motor físico *Karma*.

Se trata de vivir en primera persona una semana en la existencia de Postal Dude, percha espigada de metro ochenta, chupa de cuero y vocabulario heredado de cualquier hijo de Trey Parker. Seremos nosotros quienes determinemos si su vida cotidiana, llena de acciones como ir a cobrar un talón o comprar la leche, se desarrolla de forma pacífica y aburrida o a tiro limpio.



Por desgracia, la muy limitada competencia técnica de los desarrolladores y su falta de ambición impiden considerar a *Postal²* como la obra testimonial y arriesgada que pudo ser y no como el chiste grosero y minoritario que acaba siendo.

5

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +18)

Mínimo: PIII 800; 128 MB de RAM

Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Creative Assembly • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 29,95 €

Medieval Total War
VIKING INVASION

Vuelve la guerra total con una expansión cargada de cuernos. **Además de lobos de mar** y exóticas civilizaciones isleñas, el lote **aporta notables mejoras** y unidades adicionales para todo el juego. Mientras esperas la llegada de los romanos, **ahí va una de vikingos**.



Puedes espiar al enemigo antes de disponer a tus tropas en el campo de batalla.

Por J. Font

El éxito de *Medieval: Total War* está teniendo consecuencias a muy corto plazo. La saga pronto lucirá peplum con *Rome: Total War*, una secuela que promete una profunda remodelación del motor gráfico, y ya se ha puesto el casco alado vikingo en esta expansión. *Viking Invasion* empieza en el año, 793 cuando los vikingos atacaron el monasterio de la isla de Lindisfarne, al noreste de Inglaterra, y cubre algunos de los años más turbulentos de la historia de Europa.

El título aporta una nueva campaña con ocho civilizaciones implicadas. Están los vikingos, por supuesto, pero también pueblos isleños como los sajones, los galeses, los escoceses o los northumbrios. Cada una de las facciones dispone de un territorio y unos recursos mayores o menores según los casos, con lo que la dificultad del juego depende en gran medida de la facción que elijas. La campaña consiste en apoderarte de las 40 provincias de que consta el mapa general, situado en Gran Bretaña y Escandinavia.

La ley del mar

La llegada de estas nuevas civilizaciones ha traído consigo nuevas unidades y tecnologías. Además, a diferencia de lo que ocurría en el original, puedes crear unidades autóctonas en las provincias que conquistas. Junto a las nuevas unidades, aporta un amplio surtido de maquinaria bélica de nuevo cuño con su correspondiente munición, así que no faltan espectaculares asedios en que una facción utiliza catapultas y la otra aceite hirviendo.

Además de la campaña vikinga, la expansión aporta nuevas facciones, edificios y unidades para el juego original. Entre las nuevas civilizaciones en liza, están los aragoneses, los sicilianos y los húngaros. También se ha incluido un sistema de espionaje previo a la preparación de la batalla que evita que la intuición y el aprovechamiento de la orografía sean las únicas formas de preparar la batalla. En definitiva, que no se queda en simple expansión alimenticia: también potencia la jugabilidad del original.



La llegada de los vikingos ha obligado a incluir nuevas provincias.



Las multitudinarias batallas siguen siendo la gran baza de este título.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 350; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Una nueva campaña puede parecer poco, pero *Viking Invasion* también aporta mayor jugabilidad al título original a base de incorporar nuevos elementos y remodelar partes del juego para hacerlo más atractivo y compensado. Si conectaste con la densidad estratégica de *Medieval*, hazte con esta expansión.

8



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Otra forma de verlo

Cine y videojuego llevan años de controvertida relación. El videojuego basado en película o la película basada en videojuego suelen ser carne de fracaso artístico que casi siempre se torna debacle comercial. Pese a todo, y vete tú a saber si por masoquismo o sobredosis de fe, los productores de una y otra industria siguen empeñados en anunciar compras de derechos. *Max Payne* será película, *The Hulk* volverá al videojuego. Por no hablar de tantas y tantas películas que parecen videojuegos no interactivos y de tantos videojuegos que parecen películas.

Es obvio que unos y otros se necesitan. A juzgar por alguno de los últimos movimientos en la industria del videojuego, parece que alguien ha tomado nota de los errores y se ha empeñado en no repetirlos.

Shiny ofrecerá un viaje alternativo por el universo creado por los hermanos Wachowsky

Dave Perry y su compañía se juegan mucho este mes de mayo. Por su *Enter the Matrix* se ha pagado demasiado dinero y, aunque sus primeros vídeos hayan levantado muros de escepticismo a su alrededor, está claro que su planteamiento sí debe ser aplaudido. A diferencia de tantas adaptaciones que son una repetición de bajo presupuesto de las mejores secuencias vistas en cine, lo que Shiny ofrecerá es un viaje alternativo por el universo creado por los hermanos Wachowsky. Éste puede ser uno de los caminos a seguir. Aprovechar los escenarios, algunas de las tramas y crear un videojuego original, no una repetición interactiva de lo ya visto.

El día 15 de este mes sabremos si su apuesta por lo diferente acaba en la fosa común de los *Minority Report*, *Jungla de cristal* y derivados, o alcanza un paraíso que hasta el momento luce en exclusiva un juego demasiado lejano: *Goldeneye*. ■

■ jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font

Daños colaterales

Las guerras modernas han asignado un triste protagonismo a los civiles, que cada vez padecen de forma más directa y dramática el dolor y la devastación causados por las unidades militares. Los juegos de estrategia suelen otorgar a estos peatones de la historia bélica un papel más bien secundario. Su función suele limitarse a obtener recursos que se invertirán en el desarrollo de un ejército potente. Eso hace que algunos jugadores se planteen diezmarlos (total, tampoco ofrecen demasiada resistencia) para limitar la capacidad productiva del enemigo.

Los juegos de estrategia suelen otorgar a los civiles un papel más bien secundario

En otros juegos, se ha optado por que estos personajes puedan defenderse, aunque sea desde una posición de insultante inferioridad, utilizando sus herramientas de trabajo. Vamos, como los campesinos iraquíes que derribaban helicópteros a pedradas. La saga *Age of Empires* llevó esta lógica de la defensa desesperada un poco más lejos al hacer posible que los peones se armaran adecuadamente, se escondiesen en los edificios y ofreciesen seria resistencia.

Pero el paso decisivo en la progresiva sofisticación del papel de los civiles en juegos de estrategia lo ha dado EA Pacific en su reciente *C&C: Generals*. Por primera vez se plantea el papel de las unidades no militares en un conflicto moderno. Una táctica recomendable es vigilar de cerca a los que no lleven uniforme, ya que algunos de ellos pueden ser militares camuflados o simples "resistentes" dispuestos a recurrir a la guerra de guerrillas. Tal vez el siguiente paso sea incluir opciones de embargo comercial o bombardeos "selectivos", como han hecho los responsables de esa guerra siniestramente real que a muchos civiles les ha tocado padecer. ■

■ j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Váyase, señor CD-ROM

Dado que los videojuegos y la tecnología más avanzada han ido desde siempre cogidos de la mano, resulta cuando menos extraño que a principios del 2003 los aficionados al software lúdico tengamos que convivir con algo tan arcaico como el CD-ROM, sobre todo si tenemos en cuenta que existe un soporte infinitamente superior llamado DVD-ROM. Mientras el Digital Versatile Disc ya se ha hecho con un hueco importante en el mercado consolero, cinematográfico y musical, aún son escasas las aventuras para PC que utilizan la brutal capacidad de almacenaje de este formato. Y no deja de ser sorprendente, ya que eso permitiría hacer juegos de grandes dimensiones sin necesidad de fraccionarlos en varios CD-ROM.

Casi ninguna aventura para PC publicada en nuestro país utiliza la brutal capacidad de almacenaje del formato DVD

Las diferencias de precio entre un soporte y otro son cada vez menores y los reproductores de DVD tienen ya mucha presencia en los hogares. Casi ninguna aventura para PC publicada en nuestro país utiliza la enorme capacidad de almacenaje del formato DVD. Revisando algunos títulos de aventuras pasados y recientes, uno se percata de lo imperioso que resulta el cambio de formato: *Phantasmagoria* ocupa siete CD; *Myst III: Exile*, cuatro; *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, seis, y *Schizm: Mysterious Journey*, cinco.

El primer paso para que el desembarco del DVD-ROM sea definitivo debe darlo la industria, apostando por unos precios competitivos, parecidos a los actuales (nada de cobrar un plus por brillo tecnológico), aprovechando las superiores capacidades del formato (mayor calidad de vídeo, sonido surround) y aprovechando la superior capacidad de almacenaje del DVD para añadir extras de cierto empaque. Renovarse o morir. Han pasado ya ocho años desde la aparición del primer DVD-ROM. Váyase, señor CD-ROM, libérenos del tormento de soportarle más tiempo. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



Cada vez más humanos

Mientras las opciones on line continúan abriéndose camino hacia el corazón de los jugadores, con éxitos (*Nascar Racing 2003 Season*) y fracasos (*Motor City Online*) sonados, las partidas para un solo jugador permanecen impertérritas. No desaparecerán nunca, puesto que el aspecto que hacía preferible el primer tipo, la inteligencia de los contrarios, se está equilibrando.

Parece imposible conseguir una IA equiparable a la de una persona. Pero si los juegos de ajedrez son capaces de derrotar a Kasparov, ¿por qué no íbamos a tener un videojuego con corredores a la altura de los grandes campeones?

Si eso se consigue, jugar en casa contra el ordenador será un reto comparable a competir con otras personas en Internet. Y eso representaría una victoria moral en toda regla del modo de juego clásico, amenazado desde la implantación de la banda ancha.

Es aquí donde entran títulos como *Total Immersion Racing* o el próximo *IndyCar Series*, con el que Codemasters promete características genéticas implementadas en las personalidades de los corredores controlados por el ordenador. Partiendo de cero, fueron disputando carreras en las que sólo los mejores pilotos sobrevivían, descartando a los demás.

Gracias a la nueva IA, jugar en casa será un reto comparable a las partidas on line

Con esos genes ganadores, se desarrolló una nueva generación que volvía a ponerse a prueba, hasta que sucesivamente, tras muchas competiciones, se ha conseguido una evolución de la IA con rutinas a la altura de pilotos profesionales. Así, se espera que cada carrera sea distinta gracias a la libertad otorgada a los corredores para tomar decisiones en tiempo real. ¿Tendrán esos algoritmos genéticos el temple de la familia Andretti? ■

aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por A. Jiménez

Hay que crear héroes

Nuestro género favorito se caracteriza por simulaciones de grandes eventos y títulos arcade realmente divertidos. Sin embargo, lejos de atisbar ninguna crisis, hay una seria carencia en lo que a imaginación se refiere. Pasan los años y, aunque mejoran los aspectos gráficos y físicos de los programas, disminuye la expectación ante su llegada. ¿Por qué?

Si dejamos de condimentar con sal y pimienta las características de los juegos deportivos, estarán condenados a un progresivo ostracismo. Es decir, que más allá de perseguir metas artísticas, el futuro depende también de la capacidad de las productoras para crear héroes deportivos con carisma que lleguen a la gente.



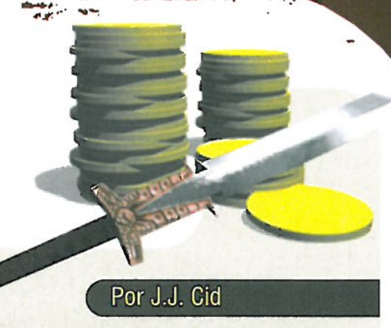
Desde que Daley Thompson disputara las olimpiadas hasta que Mat Hoffman y Tony Hawk participaron en competiciones extremas, han pasado veinte años sin que tengamos personajes ficticios con rasgos característicos propios capaces de vender un programa por sí mismos.

A los juegos deportivos siguen faltándoles protagonistas con carisma, capaces de vender por sí solos

Duke Nukem, Guybrush Threepwood, Jill Valentine, Max Payne, Lara Croft, Yuri o Hitman son algunas de las personalidades poligonales que han copado portadas y elevado la popularidad del mundo del videojuego a entretenimiento de masas. Justo lo que han conseguido Tina, Lisa o Helena en el reciente *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball* (Xbox).

Al margen de su calidad y de la carga erótica que el juego lleva implícita, son ellas las que han vendido un juego de voleibol playa como si de fútbol se tratase, las que se han dado a conocer y las que tienen numerosas páginas de fans en Internet. En el futuro, podrían seguir triunfando con otros deportes minoritarios, como el balonmano o los bolos. Y sería estupendo que ese fenómeno llegase a nuestros PC. ■

ajimenez@ixo.es



ROL

Por J.J. Cid



Usuarios esforzados

El invierno ha quedado atrás, con sus días de forzada abstinencia. A falta de novedades en lo que a rol informático se refiere, hemos capeado el frío invernal con nuevas dosis de lo mejor de pasadas cosechas, en especial, del imperecedero *Neverwinter Nights*. Pero el invierno ha sido largo, y eso me ha impulsado a buscar alternativas.

La Red ofrece cientos de soluciones. Muchos juegos de rol cuentan con comunidades voluntariosas empeñadas en mejorar su juego de culto con múltiples añadidos y accesorios. También podemos montarnos en la máquina del tiempo para visitar páginas de juegos abandonados, rescatar viejas glorias y comprobar que donde mejor se conservan los videojuegos es en nuestra memoria.

Comunidades de usuarios han generado multitud de proyectos basados en viejas glorias olvidadas

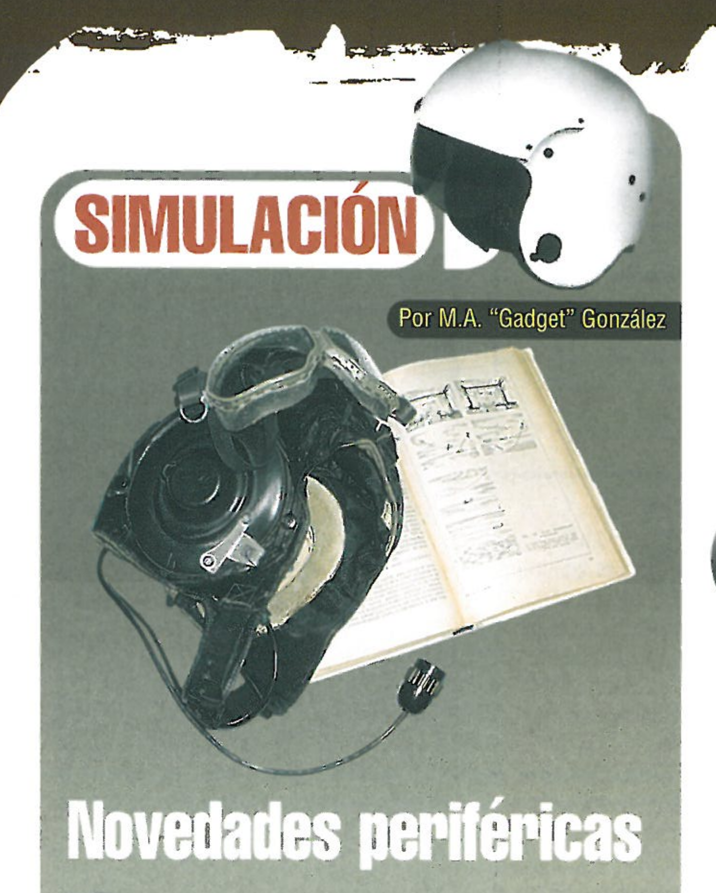
Comunidades de usuarios unidos por un título y juegos de culto envejecidos han generado multitud de proyectos basados en viejas glorias olvidadas. La serie por excelencia en estos fenómenos es sin duda *Ultima*, creada por el ínclito Richard "Lord British" Garriot. Casi todos sus capítulos cuentan con un proyecto de este estilo. De todos, nos han llamado la atención dos de ellos, los basados en los capítulos I y V.

El primero de ellos lleva ya algún tiempo en desarrollo. Existe una demo jugable (http://www.peroxide.dk/ultima/) y su aspecto es realmente prometedor. Hace poco ha tenido que cambiar de nombre y finalmente será lanzado bajo el título de Era. Del remake de *Ultima V: Warriors of Destiny* (http://www.u5lazarus.com/) existe menos información. Pero lo que se conoce invita a ser optimista, ya que el motor utilizado es el que Gas Powered Games creó para *Dungeon Siege*. ■

jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Novedades periféricas

Hasta la fecha, el sueño de todo piloto virtual en lo que a periféricos se refiere era hacerse con un sistema HOTAS para programar las funciones de su simulador. Muy pocos aficionados invertían sus ahorros en la compra de unos pedales, tableros programables o paneles de cabina. Sin embargo, las necesidades del moderno piloto virtual van creciendo a medida que el software se hace más complejo.

No hace mucho, en cualquier simulador, el control de motor de un caza de la Segunda Guerra Mundial se limitaba a aplicar más potencia con la tecla + y a reducirla con la tecla -. En simuladores de nueva generación como *Forgotten Battles* o *Target Rabaul*, son necesarias hasta 15 funciones independientes para controlar el motor, muchas de ellas graduables.

Ante tal avalancha de comandos, se hace necesario algún periférico que nos permita programar de forma sencilla los de acceso más inmediato. Hasta ahora, el único periférico de este tipo era el ya veterano (y esquemático) Master Pilot. Sin embargo, la casa Aimsworth Simulation (http://www.aimsworth.com/) está preparando un conjunto de paneles multifunción totalmente programables. Este periférico es todavía un prototipo, aunque su existencia marcará un paso decisivo en los controles de la simulación.

Las necesidades del moderno piloto virtual van creciendo a medida que el software se hace más complejo

Otro nuevo accesorio que se está haciendo tremendamente popular es el Track IR de la casa Natural Point (http://www.naturalpoint.com/). Consiste en una webcam de rayos infrarrojos que detecta la posición de nuestra cabeza, haciendo posible orientar las distintas vistas de la simulación sin necesidad de teclado o las setas del joystick, ya que con un pequeño giro de cabeza es suficiente. La inmersión conseguida en el mundo virtual de nuestro simulador es total y el efecto de vuelo mucho más realista. ■

■ magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

De compras

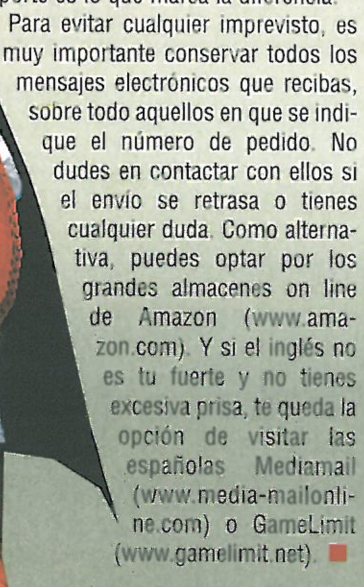


Hasta hace poco, comprar juegos de importación parecía actividad propia de un pequeño reducto de fanáticos y coleccionistas. Incluso entre la comunidad de adictos a los juegos se les veía como gente rara, dispuesta a dejarse los ahorros en juegos de un coste muy superior a la media.

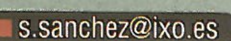
Sin embargo, con la aparición de un amplio elenco de juegos on line que no van a distribuirse en nuestro país, muchos jugadores se están planteando entrar en el mundo mágico de los juegos de importación. Cada vez recibimos más consultas sobre dónde y cómo comprar estos juegos.

Cada vez recibimos más consultas sobre dónde y cómo comprar juegos de importación

Tanto si eres un jugador impaciente que quiere estar a la última como si quieres comprar uno de esos títulos que las compañías de distribución españolas ignoran, vale la pena que repases esta pequeña lista de comercios on line de solvencia contrastada. Entre las tiendas especializadas en juegos, destacan Chips & Bits (www.chipsbits.com), Electronics Boutique (www.ebgames.com) y CD-Rom Shop (www.cdromshop.com). Todas ellas tienen un funcionamiento parecido y precios similares, el transporte es lo que marca la diferencia.



Para evitar cualquier imprevisto, es muy importante conservar todos los mensajes electrónicos que recibas, sobre todo aquellos en que se indique el número de pedido. No dudes en contactar con ellos si el envío se retrasa o tienes cualquier duda. Como alternativa, puedes optar por los grandes almacenes on line de Amazon (www.amazon.com). Y si el inglés no es tu fuerte y no tienes excesiva prisa, te queda la opción de visitar las españolas Mediamail (www.media-mailonline.com) o GameLimit (www.gamelimit.net). ■



■ s.sanchez@ixo.es

OPORTUNIDADES

¿**Una de puzzles matemáticos** de los que producen cefaleas agudas? ¿**Un lote** generacional **con todo** el ***Half-Life*** que cabe hoy por hoy en un disco duro? ¿**Una de mafiosos** que se las saben todas y conducen como los ángeles del infierno? Tú eliges.

MAFIA



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Illusion Softworks
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 29,95 €

Un homenaje en toda regla a la mafia italoamericana, que tan buen cine y tan buen software suele inspirar. No es que fuesen buenos tipos, pero se lo montaban a lo grande. Y toda esa épica criminal y ese halo romántico que nos hemos acostumbrado a atribuir a la América de los años 30 están en este juego, un título de acción que hace de la gran variedad de situaciones, la jugabilidad equilibrada y completa y la libertad casi ilimitada que se otorga al jugador sus razones de ser.
Tu papel es el de un taxista reclutado a la fuerza por un clan mafioso en el que intentará ir progresando hasta llegar a la cúspide de todo un imperio del crimen. Todo en este juego es extraordinario, desde la cuidada ambientación a esa trama dinámica en que se equilibran fases de conducción al límite y violencia extrema. Sólo es de lamentar su excesiva dificultad en algunas fases y los altos requisitos de máquina.

SCHIZM Misterious Journey

FICHA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: LK Avalon
EDITOR: Friendware
PRECIO: 19,95 €

Como decíamos hace poco más de un año, cuando se editó esta formidable aventura gráfica, no sólo en Francia se programan aventuras de autor. Los polacos de LK Avalon contaron con la colaboración del escritor Terry Dowling en la elaboración de este juego, en el que se trata de explorar densos mundos de fantasía y ejercitar el sentido de la lógica.
Amantes de las aventuras en primera persona, abróchense los cinturones. Próxima parada: el planeta Argilus, donde se desarrolla este cerebral pasatiempo, idóneo para despertar pasiones... o causar molestas migrañas. Si eres capaz de aparcar la acción descerebrada por unos días y sumergirte en cuerpo y alma en un sofisticado mundo de ficción con puzzles de dificultad superlativa, *Schizm* es tu juego.



HALF-LIFE GENERATION



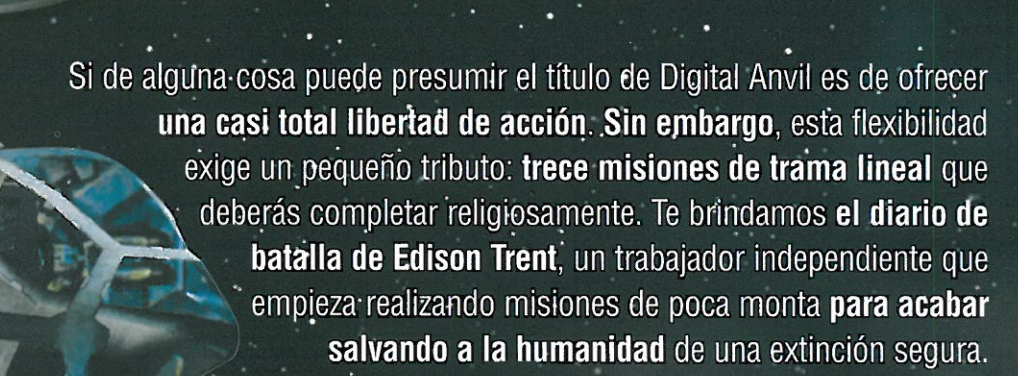
FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: VV.AA.
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 39,99 €



Un señor lote, con la dosis de *Half-Life* más generosa que puedas imaginar. Se trata de la tercera edición de este lote, que añade al anterior la última expansión oficial de *Half-Life*, *Blueshift*. O sea, que, además de esta expansión, encontrarás *Half-Life* en su edición Juego del año, la expansión *Opposing Force* y la modificación que reina todavía en la Red, *Counter Strike*.
Los tres primeros tienen en común que son absorbentes juegos de acción preferentemente solitaria y con un sólido hilo narrativo. La saga gira en torno a lo sucedido en el célebre complejo científico de Black Mesa (Nuevo México) durante el llamado incidente Landa, que hizo que las instalaciones se llenasen de extrañas criaturas a las que debes enfrentarte pistola en ristre. En cuanto a *Counter Strike*, se trata del mod más célebre del mundo, todo un festival de acción antiterrorista a varias manos que reina en las cibersalas y en los cerebros de los buenos aficionados.





Si de alguna cosa puede presumir el título de Digital Anvil es de ofrecer **una casi total libertad de acción. Sin embargo**, esta flexibilidad exige un pequeño tributo: **trece misiones de trama lineal** que deberás completar religiosamente. Te brindamos **el diario de batalla de Edison Trent**, un trabajador independiente que empieza realizando misiones de poca monta **para acabar salvando a la humanidad** de una extinción segura.

FREELANCER

MISIÓN 1

MANHATTAN, NUEVA YORK

1 Llegas a Manhattan con las manos vacías, así que el bar puede ser un buen lugar para buscarte la vida. Tras hablar con el camarero y tomar una cerveza observa que en una de las mesas hay una atractiva chica de rasgos orientales llamada Jun'ko Zane. Habla con ella y te pedirá que le sigas hasta la tienda de equipamiento (Equipment Dealer).

2 Allí te propondrá tu primera misión: escoltar un convoy de alimentos y medicinas hasta el planeta Pittsburgh. Tendrás una nave modesta aunque rápida y manejable, la CTE 750AE. Antes de partir utiliza tus 500 créditos para instalar un nuevo cañón Justice MK 1.

VENGAR EL ACORAZADO DONAU

1 Ya en el espacio te reunirás con King, el responsable de llevar a buen puerto la misión. No obstante, a los pocos segundos observarás cómo un grupo de naves destruye el acorazado Donau. Llega el momento de demostrar tu pericia en combate. Las naves enemigas no disponen de escudo protector, así que no te costará demasiado acabar con ellas.

2 Cuando las hayas convertido en chatarra espacial, pulsa sobre el icono para rastrear materiales que van a la deriva (Loot) y utiliza el rayo tractor para cargarlos en tu nave. Con algo de suerte, conseguirás baterías para el escudo y nanorrobots que te permitirán reparar la nave.

UNIRSE AL CONVOY

1 Dirígete hasta el punto de misión señalado con un rombo de color granate y, una vez allí, pulsa la tecla F3 para acoplarte al túnel de transporte. A los pocos segundos te reunirás con el convoy de transporte. Pulsa F4 y entrarás en la formación que va al planeta Pittsburgh. A los pocos segundos seréis atacados por un numeroso grupo de forajidos que intentarán apoderarse de las mercancías. Pulsa la tecla Ñ para iniciar vuelo libre y elimina a todos los enemigos. Si tu nave lo necesita, no dudes en utilizar los nanorrobots (tecla G) y las baterías para el escudo (tecla F).



2 Una vez finalizada la trifulca, recoge con el rayo tractor todo el material que te sea de utilidad y reincorpórate a la formación. A los pocos minutos llegarás a las cercanías del planeta Pittsburgh. Después de despedirte de tus compañeros de viaje, atraca en el planeta minero.

PITTSBURGH, NUEVA YORK

1 Tras hablar con King, serás recompensado con 2.000 créditos y tu experiencia subirá hasta el nivel 1. Dirígete al almacén de mercancías (Commodity Trader) y vende el material del que dispongas. Luego ve a la tienda de equipamiento (Equipment Dealer) para hacerte con un lanzador de contramedidas y, si tu economía te lo permite, un lanzador de minas.

2 Reúnete con King en el espacio y entra en la formación de los cazas Epsilon. A los pocos segundos recibiréis la llamada de auxilio de una nave prisión de la policía de Liberty. En las cercanías de la misma comprobarás que un grupo de forajidos atacan sin piedad la nave prisión. Elimínalos antes de que estos destruyan su objetivo.

SEGUIR CON EL PATRÓN DE BÚSQUEDA

1 Tras los agradecimientos de la nave prisión, reúnete con King y dirígete hasta el punto de ruta. Otra llamada de socorro: una nave de seguridad de la policía de Liberty llamada Beta 4 está siendo atacada por un numeroso grupo de forajidos. Reúnete con ella y échale una mano. Utiliza las minas de proximidad. Son altamente destructivas y van de perlas para quitarse de encima esos molestos enemigos que atacan por la retaguardia.



INFORME DE BETA 4

1 Reúnete con King y dirígete hasta el siguiente punto de ruta, donde encontrarás efectivos de la policía de Liberty. Sin apenas tiempo a respirar, seréis atacados por un pequeño grupo de forajidos. Después de acabar con algunos de ellos, el resto huirá a buscar cobijo en su base. Persíguelos y, cuando llegues a las cercanías de su base, activa las contramedidas.



2 La base está protegida por numerosas naves enemigas y un par de torretas que empezarán a lanzar misiles nada más te acerques. Para salir victorioso, ocúpate en primer lugar de las naves enemigas, manteniéndose siempre a una distancia prudencial de las torretas. Luego centra todos tus esfuerzos en destruir las torretas. Procura no dejar de moverte de un lado para otro o las contramedidas no lograrán impedir que los misiles te alcancen. Con las torretas fuera de combate, la policía de Liberty se encargará de hacer estallar la base con potentes misiles.

BASE CRIMINAL DESTRUIDA

1 Llega el momento de regresar al planeta Pittsburgh. Para ello reúnete con King y dirígete hasta el punto de ruta. Por los servicios prestados recibirás 3.000 créditos y tu experiencia subirá hasta el nivel 2. Ya eres un hombre rico y de ti depende la decisión de invertir o guardar el dinero. De todas formas es muy recomendable vender uno de tus tres cañones Justice MK 1 y sustituirlo por un potente lanzamisiles. Tampoco olvides comerciar con los objetos que hayas podido capturar en el espacio.

2 A partir de aquí deberás buscarte la vida como mercenario, seleccionar los trabajos que más te interesen y hacerte con el dinero necesario para ascender al nivel 3. En ese momento podrás empezar la segunda misión del juego.



MISIÓN 2

MANHATTAN, NUEVA YORK

1 Jun'ko Zane te llama para que os reunáis en el bar del planeta Manhattan. Sigue los sucesivos puntos de ruta hasta llegar al punto de encuentro. Allí encontrarás a Zane junto a King. Ambos te propondrán participar en una misión en la que iréis a la caza de un tal Sean Ashcroft, cuyos hombres se dedican al contrabando de unos artefactos alienígenas llamados smuggler. Te pagarán 4.500 créditos si completas con éxito el trabajo.



2 Antes de partir visita la tienda de equipamiento e instala tantos cañones Justice MK III como te permitan la calidad de la nave y tu economía. Compra también un escudo protector de mayor calidad. Cuando todo esté listo, dirígete hacia la pista de despegue. Allí tendrás un desagradable encuentro con un antiguo conocido. Una vez recuperado de la conmoción, salta a la órbita de Manhattan para reunirte con King.

FUERA DE NUEVA YORK

1 Tras comentar los detalles de la misión, sigue los sucesivos puntos de ruta hasta alcanzar una enorme puerta de salto. Utilízala y llegarás hasta el sistema de Colorado. Continúa hasta el siguiente punto de ruta y sigue paso a paso las instrucciones de King.

2 Para descubrir dónde se encuentran los artefactos alienígenas tendrás que escanear una a una todas las naves que patrullan por la zona. Para ello pulsa primero sobre el icono de Naves (Ships) y luego selecciónalas una a una a la vez que pulsas la tecla O. Al ser descubierto, el contrabandista te atacará. Dispara unas cuantas ráfagas sobre su nave, que quedará averiada para su posterior arresto. No la destruyas completamente o la misión finalizará.

DIRIGIRSE A LA ESTACIÓN PUEBLO

1 Nueva comunicación de Jun'ko Zane. La estación Pueblo está siendo atacada por un numeroso grupo de forajidos a las órdenes de Ashcroft. Hay que dirigirse hasta la zona y evitar que la estación sea destruida. Dirígete hasta el punto de ruta e inmediatamente llegarás hasta las cercanías de Pueblo. Antes de iniciar el combate, activa las contramedidas y las minas de proximidad.

2 Debes eliminar a los forajidos con la mayor rapidez posible. Cuando tengas asignado un objetivo, procura no dejarlo hasta que hayas acabado con él. Si te encuentras rodeado de enemigos, puedes dejarlos atrás utilizando la propulsión especial (con el tabulador). Cuando no quede ningún enemigo vivo, recoge los materiales de interés que floten a la deriva.

PERSEGUIR A ASHCROFT

1 Ashcroft se da a la fuga y hay que darle caza. Continúa hasta el siguiente punto de ruta. A mitad de camino serás atacado por un nuevo grupo de forajidos. Contarás con la ayuda de la policía de Liberty, así que acabar con ellos no supondrá dificultad alguna. Recoge toda la chatarra espacial que puedas y continúa a toda velocidad hasta el siguiente punto de ruta.



2 Tras un largo trayecto, llegarás hasta la base de operaciones de Ashcroft, que no esta sólo; hay cinco forajidos que le cubren las espaldas. Acaba primero con ellos y luego destruye la nave de Ashcroft. Éste quedará flotando en el espacio en el interior de una pequeña cápsula de salvamento. Utiliza el rayo tractor y súbelo a tu nave.

ENTREGAR A ASHCROFT

1 Ashcroft debe rendir cuentas ante la justicia. Para ello, deberás entregarlo en el acorazado Missouri, en el sistema de Nueva York. Sigue hasta el siguiente punto de ruta y llegarás a la puerta de salto que te permitirá abandonar el sistema de Colorado. Otro punto de ruta y llegarás a las inmediaciones de Fort Bush.



2 Aquí un grupo de forajidos intentará evitar que entregues a Ashcroft. Pero no te preocupes, ya que te enviarán varias naves de apoyo desde Fort Bush. Tras viajar hasta el siguiente punto de ruta, localizarás el acorazado Missouri. Acóplate a él y habrás finalizado la misión.

3 Después de recibir las felicitaciones de Jun'ko Zane, recibirás 4.500 créditos y tu experiencia subirá hasta el nivel 4. Llegado a este punto puedes replantearte seriamente adquirir una nueva nave. En el Missouri venden un impresionante caza Defender por 12.260 créditos. Si lo adquieres y lo dotas de poderoso armamento, subir hasta el nivel 5 no debería suponerte ninguna dificultad.

MISIÓN 3

ENTRADA AL PASO DE BARRERA

1 Se trata de una misión relativamente breve, aunque plagada de combates a gran escala. Es por ello que resultan imprescindibles una nave y armamento que estén a la altura de las circunstancias. Si todavía no has adquirido una nave con garantías, hazlo ahora. Compra también el mejor escudo de protección posible y un motor más potente. Tampoco te cortes un pelo a la hora de comprar nuevo armamento: cañones Justice MK III, torretas Justice MK II o cañones Drail deben ser instalados en tu nave antes de empezar la misión.



2 Dirígete hasta el bar del planeta Manhattan y habla con el camarero. Éste te comunicará que Jun'ko Zane te espera en el bar del planeta California Minor. Para llegar hasta él te bastará con salir al espacio exterior y seguir los puntos de ruta. Es un largo camino, así que procura estar alerta de cara a posibles ataques de forajidos.

3 Una vez en el bar, Jun'ko Zane te pondrá una nueva misión: escoltar un convoy cargado de artefactos alienígenas hasta la estación científica Willard. Tras



aceptarla, sal al espacio exterior y allí te reunirás con Jun'ko. Continúa hasta el siguiente punto de ruta y te reunirás con el resto del convoy. Entra en la formación y empezaréis el viaje hasta Willard.

4 Por descontado esto no va a ser un camino de rosas y, tras superar un par de puntos de ruta, seréis atacados por un numeroso grupo de forajidos. Tras acabar con todos, entra de nuevo en formación.

5 Al poco de reiniciar el viaje, llegaréis a la base Willard. Aprovecha este pequeño descanso para reparar los desperfectos de la nave y comprar nuevas baterías y nanorrobots de cara a futuros combates.

6 Reúnete con Juni en la órbita de la estación Willard y regresad al planeta California Minor. Seréis víctimas de otro ataque: en esta ocasión se trata de tres poderosas naves militares Valkyre. Utiliza misiles contra ellas y mantente alejado de sus cañones o te destruirán en menos que canta un gallo.

7 En el bar de California Minor te reunirás con Walker, un oficial militar que te echará una mano. Tras reparar la nave y realizar los trapicheos que creas necesarios, reúnete con Jun'ko y Walker en la órbita de California Minor.

RESPONDER A LA ESTACIÓN WILLARD

1 Continúa hasta el siguiente punto de ruta y reúnete con la flota de Walker. Nada más entrar en formación recibirás una llamada auxilio proveniente de la estación Willard. Están siendo atacados por una flota completa de naves piratas.

2 Prepárate para la primera batalla multitudinaria del juego. Hay de todo: cazas, bombarderos y cañoneras, todos empeñados en acabar con la base y el crucero aliado Harmony. Lo mejor es empezar por destruir las naves más poderosas, que en esta ocasión son las cañoneras. Su blindaje es muy fuerte, así que utiliza todos los misiles de los que dispongas sobre ellas. Cuando ya no quede ninguna, ocúpate de los bombarderos y los cazas.

3 Posiblemente llegado a este punto tus reservas de baterías y nanorrobots se encuentren bajo mínimos. Mantén siempre abierta la pantalla Loot y utiliza el rayo tractor para recoger las baterías y los nanorrobots que sueltan los enemigos al ser destruidos. Cuando hayas acabado con toda la flota, habrás finalizado la misión y tu experiencia se situará en el nivel 6. Deberás seguir cumpliendo misiones hasta que alcances el nivel 7.



MISIÓN 4

MANHATTAN, NUEVA YORK

1 Una nueva llamada de Jun'ko Zane. Te espera en el planeta Manhattan. Sigue los sucesivos puntos de ruta y en un plis plas llegarás frente a la bella chica oriental. Misión: Seguir a Jun'ko hasta el sistema de California y tratar de localizar a Walker. Las últimas noticias apuntan a que se encuentra en las cercanías del planeta California Minor. Te pagarán 7.000 créditos si finalizas con éxito esta difícil misión, en la que pasarás la mayor parte del tiempo huyendo como un vil cobarde.



2 Tras comprar nuevas baterías y nanorrobots y reparar tu nave, sal al espacio exterior y reúnete con Jun'ko. Sin previo aviso todas las fuerzas de seguridad de Liberty empezarán a atacaros. Los muy tiranos han bloqueado todos los portales de salto, así que deberás resistir durante un par de minutos antes de que King, Walker y el resto de la flota acudan al rescate. Dedícate exclusivamente a eliminar los cazas enemigos y mantente a una distancia prudencial de las grandes estructuras enemigas.

3 Cuando la flota aliada aparezca, uno de los portales quedará desbloqueado.

Olvídate de los enemigos e introdúcete rápidamente en él. Al otro lado del portal te espera otro ejército de naves enemigas. Pasa olímpicamente de ellas e introdúcete en el siguiente portal. Sigue los sucesivos puntos de ruta y llegarás a la estación Benford, donde te espera un científico llamado Van Pelt que te dará información acerca de un extraño artefacto alienígena.

TRAS EL ENCUENTRO CON VAN PELT

1 Las fuerzas de Liberty no tardarán en localizar tu posición. Tras un par de minutos de combate infructuoso las naves enemigas harán estallar por los aires la estación Benford y Van Pelt fallecerá. Toca desaparecer de nuevo. Olvídate de las fuerzas enemigas y dirígete hasta el siguiente punto de ruta. Una puerta de salto conduce al sistema Magellan.

2 Aún no estás a salvo, ya que un grupo de cazarrecompensas te saldrán al paso. En esta ocasión debes acabar con todos ellos antes de continuar la huida. Por suerte, un inesperado grupo de aliados Hackers te echarán una mano.

3 Tras la batalla te conducirán hasta su hogar, la base Mactan. Aquí podrás guardar la partida, reparar la nave, comprar baterías y nanorrobots y, si tu economía te lo permite, adquirir armamento de última generación.

4 Ya sólo queda un pequeño viaje hasta el planeta Leeds. Allí te espera un antiguo amigo llamado Tobias. Regresa al espacio, reúnete con Jun'ko y prepárate para otro combate masivo contra fuerzas militares. Mantente cerca de la base Mactan para que sus cañones te faciliten el trabajo. A partir de aquí te espera un viaje de placer a través de sucesivos puntos de ruta que tiene su fin en el puesto comercial en el que trabaja Tobias.

MISIÓN 5

CAMBRIDGE, CAMBRIDGE

1 Si aún no has cambiado de nave, ahora es un buen momento. La mejor opción pasa por comprar la nave Cavalier: rápida, maniobrable y con la posibilidad de instalar varias armas de clase 5. La encontrarás a precio de ganga en el planeta Leeds.

2 Dirígete hasta el planeta Cambridge sin perder un segundo. Allí te espera Jun'ko con una nueva misión: ir al planeta Sprague en busca de la doctora Sinclair, un personaje que puede revelar cosas muy interesantes sobre el misterioso artefacto



alienígena. Antes de partir resulta aconsejable realizar una visita a la tienda de equipamiento y reponer las existencias de misiles, contramedidas, baterías y nanorrobots, ya que te espera un viaje muy duro. Cuanto todo esté listo, reúnete con Jun'ko en la órbita del planeta Cambridge. Dedícate a seguir los sucesivos puntos de ruta y pronto alcanzarás la puerta espacial que te permitirá acceder al sistema Omega 3. Otro par de puntos de ruta y llegarás al Planeta Sprague.

LA RUTA HACIA SPRAGUE

1 En las cercanías del planeta serás atacado por cuatro naves militares. Será un combate bastante sencillo que concluirá con rapidez si utilizas los misiles desde una distancia prudencial. Luego aterriza en el planeta Sprague. La doctora Sinclair se halla en el interior de unas inmensas excavaciones arqueológicas. La conversación sobre el artefacto alienígena es interrumpida por unas virulentas explosiones. Naves militares bombardean la superficie del planeta destruyendo por completo las excavaciones. Es hora de escabullirse.

HUIR DE SPRAGUE

1 En la órbita del planeta Sprague aguarda una flota entera de naves militares. Combatir es un auténtico suicido, así que utiliza el turbo y dirígete a toda pastilla hasta el siguiente punto de ruta. Tras hablar con Jun'ko y Sinclair, podrás tomar un pequeño respiro en el centro de investigación Baxter. Repara la nave, compra baterías y nanorrobots e instala un par de poderosísimos cañones Vengeance MK 1 si puedes.

2 Las naves militares no tardan en localizar la situación del centro de



investigación y empiezan a disparar sobre el mismo. Sal al espacio y prepárate para un durísimo combate. Una decena de cazas y una cañonera forman el lote de objetivos que debes destruir. Ocúpate primero de la cañonera y luego del resto de cazas. Si tu nave se encuentra en estado crítico, pulsa la tecla "F" para reparar el escudo y la "G" para reparar la nave. Procura también que Jun'ko y Sinclair sobrevivan o la misión fracasará.

LA RUTA HACIA LEEDS

1 Continúa hasta el siguiente punto de ruta y localizarás una puerta de salto que conduce hasta el sistema de Cambridge. Otro par de puntos de ruta y te toparás con dos naves militares. Éstas te informarán de que un crucero del ejército está bloqueando la puerta de salto que da acceso al sistema Leeds y se prestan a ayudarte.

2 Sitúate en formación y comprobarás cómo destruyen rápidamente el crucero. Luego únete a Jun'ko y Sinclair y elimina el resto de naves que navegan por la zona. Ya puedes utilizar el portal hacia el planeta Leeds. Una vez allí, reúnete con Tobias en la sala de equipamiento y habrás finalizado la misión.

MISIÓN 6

HOOD, DUBLÍN



1 Nivel 11 y una nueva comunicación de Jun'ko. Un tipo llamado Dexter Hovis puede tener información importante acerca del artefacto alienígena. Debes dirigirte hasta el sistema Dublín y de allí hasta el crucero de batalla Hood. Habla con el propietario del bar para que te indique dónde se encuentra Hovis. Éste te propone uno de los retos más divertidos de todo el juego: derrotarle en una carrera de velocidad. Si le vences, te proporcionará información de vital importancia sobre el artefacto alienígena.

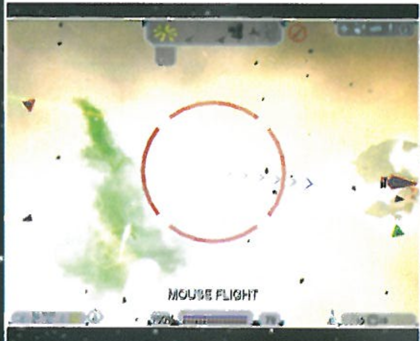
2 ¿Eres un fan de la saga *X-Wing*? Pues entonces te encantará saber que la mecánica de carrera es muy parecida a la del juego de LucasArts. El circuito está formado por 22 enormes anillos por los

que deberás pasar. Si te saltas alguno, deberás retroceder y rectificar el error. Nada más iniciar la carrera, pulsa las teclas Mayúsculas y W para dar toda la potencia posible a tus motores. En la parte final del circuito hay instaladas varias torretas que te lanzarán misiles. Olvídate de disparar y procura esquivar los misiles, o su impacto te detendrá durante unos valiosos instantes.

HOVIS PERDIDO

1 Regresa al crucero y Hovis cumplirá su parte del trato. Antes de salir al espacio exterior, repara la nave y adquiere nuevas baterías y nanorrobots. Ve hasta el siguiente punto de ruta y llegarás hasta las cercanías de la estación Glorious. Cuando te dispongas a aterrizar en ella aparecerán varias naves militares dispuestas a destruirte a ti y a la base. Elimina en primer lugar la cañonera y luego ocúpate de los cazas más pequeños. Cuando la zona esté despejada, accede al interior de la estación.

QUINTAINE ENCONTRADO



1 Tras conocer al malhumorado doctor Quintaine, deberás llevarle al planeta Leeds para que eche una mano a Jun'ko y a la doctora Sinclair con el tema del artefacto alienígena. Antes de partir repara la nave y hazte con baterías y nanorrobots. Sal al espacio y entra en la formación de la nave del profesor Quintaine y el resto de su flota.

2 El camino hasta Leeds no es un camino de rosas. Serás atacado dos veces antes de alcanzar el portal que te permitirá saltar del sistema Dublin hasta el sistema Leeds. Tu único objetivo debe ser defender al profesor Quintaine y evitar que su nave sea destruida. Ello implica eliminar las naves enemigas con la mayor rapidez posible. Una vez en el sistema Leeds, sigue los sucesivos puntos de ruta y llegarás al planeta Leeds, donde te reunirás con el resto del equipo.

MISIÓN 7

LEEDS, LEEDS

1 No hay tiempo de amasar dinero ni experiencia. Junto a Jun'ko, Sinclair y Quintaine, deberás abandonar Leeds en busca de una misteriosa casta espacial llamada Kress. Antes de partir deja tu nave en óptimas condiciones para el combate. Echa también una ojeada a la tienda de accesorios. Encontrarás varios cañones de muy alta potencia que podrían serte de utilidad.



2 Nada más partir serás atacado por un par de Rheinlanders. Su tecnología está muy avanzada, pero no dudarán en huir cuando las cosas se pongan feas.

HUIDA DE LEEDS

1 Continúa hasta el siguiente punto de ruta y volverás a ser atacado por cuatro naves Rheinlander. Al destruir un par de ellas, el resto huirá. En este punto recibes una llamada de auxilio proveniente de la estación minera de las afueras de Stokes. Están siendo atacados por un crucero Rheinlander y varios cazas.

EN LAS AFUERAS DE LA ESTACIÓN MINERA STOKES

1 Sigue hasta el siguiente punto de ruta, cerca de la estación minera. Toca un combate bastante difícil ya que hay más de una decenas de cazas y un crucero. Para acabar con los cazas mantente siempre cerca de la estación minera y utiliza todos



los misiles de los que dispongas. Quintaine, Jun'ko, Sinclair y Tobias se encargarán del crucero. Luego espera unos segundos y podrás utilizar la puerta de salto que lleva del sistema Leeds hasta el sistema Tau-23.

HUIDA HACIA TAU-23

1 Sigue los sucesivos puntos de ruta y serás atacado por otra flota entera de Rheinlander. En esta ocasión hay una decena de cazas, cuatro cañoneras y un crucero. Evidentemente nada podéis hacer contra semejante ejército. La única opción es huir. Pon al máximo tus motores y dirígete hasta el siguiente punto de ruta.

2 Allí encontrarás un portal de salto que te permitirá abandonar indemne la zona. Sin embargo, al poco de iniciar el viaje a través del portal serás atacado por dos cañoneras. Evítalos hasta que Tobias te asigne un nuevo punto de ruta al cabo de unos minutos. Dirígete hacia el final del mismo y llegarás a un portal de salto que conduce al sistema Tau-29.

ESTACIÓN SHINKAKU



1 Bienvenido al país del sol naciente de *Freelancer*. Sigue el punto de ruta y llegarás a la estación Shinkaku. Aquí podrás tomar un descanso. Repara la nave y reabastécete de baterías y nanorrobots. Visita también la tienda de equipamiento e instala en tu nave un cañón Sunfury 1 y el impresionante escudo Sentinel L. F. Cuando todo esté listo, zarpa hacia el espacio y reúnete de nuevo con tus compañeros. Navega hasta el siguiente punto de ruta y prepárate para participar en una durísima batalla.

ENFRENTARSE A LA FLOTA RHEINLAND

1 En esta ocasión las fuerzas Rheinlander están formadas por varios cazas, cañoneras, dos cruceros y una nave de batalla de proporciones descomunales. Cuando todo parece perdido aparecen tres naves Kress y disparan varios misiles sobre la nave de batalla dañando de forma sensible su escudo. Aprovecha el momento y centra todos tus cañones y misiles sobre la nave



de batalla hasta hacerla estallar en mil pedazos.

2 Luego ocúpate del resto de la flota. La eficacia en combate de tus compañeros y de las naves Kress te facilitará mucho las cosas. Procura no malgastar las baterías y los nanorrobots, ya que no podrás conseguir ninguna de los enemigos.

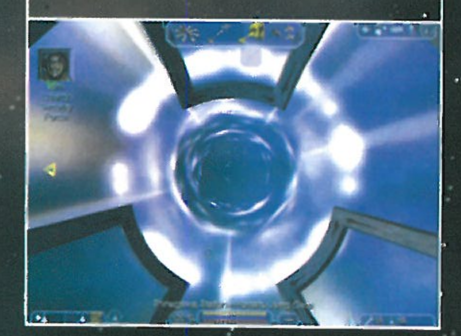
3 Tras la batalla sigue los sucesivos puntos de ruta y llegarás al portal de salto que te llevará hasta el sistema Tau-23. Continúa hasta el siguiente punto de ruta y llegarás a la base Cali. Otro pequeño respiro tras la durísima batalla. Repara la nave, reabastécete de baterías y nanorrobots y sal al espacio para reunirte allí con Razor-One.

4 Tras utilizar el portal de salto que te lleva al sistema Kyushu, sigue a través de los sucesivos puntos de ruta y llegarás al planeta Kyushu. No dejes de visitar la tienda de naves. De los tres nuevos modelos destaca el Barracuda, una maravilla con una armadura increíblemente resistente y capaz de llevar simultáneamente seis cañones y armas de nivel seis. De todas formas, su alto precio te obligará a cumplir unas cuantas misiones antes de poder adquirirla.

MISIÓN 8

SHINGAWA, NUEVO TOKIO

1 Nueva llamada de Jun'ko para informarte de que te espera en la estación Shinagawa, ubicada en el sistema Nuevo Tokyo. El objetivo de la misión consiste en reunirte con Ozu, líder de los Blood Dragons, y capturar la nave Tekagi, que supuestamente transporta el Tomo de Proteus, un artefacto alienígena de vital importancia. No será tarea fácil, ya que decenas de naves y varias torretas la defienden.



2 Sal al espacio, reúnete con Jun'ko y Ozu y empieza a seguir los sucesivos puntos de ruta. Al poco de iniciar el viaje se unirán al grupo cuatro nuevos Blood Dragon. Una vez en el sistema Honshu, la batalla no se hará esperar. Tus primeros objetivos deben ser las dos torretas. Están situadas a ambos lados de la estación de fuerzas Yukama. Como en la mayoría de casos en los que te enfrentes a grandes estructuras, resulta recomendable utilizar primero todos los misiles para luego rematar la faena con los cañones de la nave.



3 Con las torretas fuera de combate, toca el turno a los cazas. Los Blood Dragons y Jun'ko habrán eliminado bastantes, así que acabar con el resto será cosa de coser y cantar.

4 Cuando el transporte caiga en poder de los Blood Dragons, entra en la formación y os dirigiréis a la nebulosa. Nada más llegar a ella seréis atacados por un nuevo grupo de fuerzas enemigas. Rompe la formación y procura por todos los medios que el transporte Tekagi no sufra daño alguno o la misión fracasará.

5 Tras el combate, entra de nuevo en la formación y viajarás hasta un portal de salto que te transportará hasta el sistema Chugoku. Kyoto, la base de los Blood Dragoons, está al final del siguiente puno de ruta.

MISIÓN 9

KYOTO, CHUGOKU

1 En esta ocasión será Ozu quien se ponga en contacto contigo. Te espera en el bar de la base Kyoto para proponerte una nueva misión: atacar la base fortificada de los Tekagi en el sistema Tohoku y apoderarse del Tomo de Proteus. Antes de partir haz una visita a la tienda de accesorios y compra el escudo protector Adv. Sentinel L. F. y un par de cañones láser Wakizashi. Repara la nave y hazte con baterías y nanorrobots.

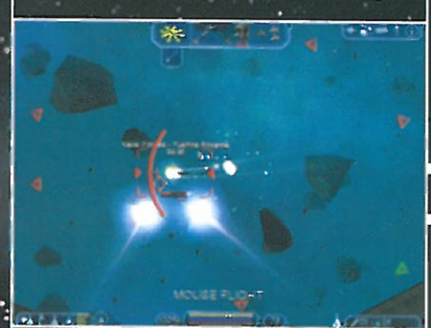
2 Sal al espacio exterior y reúnete con Ozu para emprender el viaje hacia el portal de salto que te trasportará hasta el sistema Tohoku. Una vez allí, desplázate hasta la base Ryuku y te reunirás con el resto de la flota de Blood Dragons.

ATAQUE A LA FORTALEZA TEKAGI

1 Dirígete hacia el siguiente punto de ruta y no tardarás en ser atacado por una avanzadilla enemiga formada por una decena de naves enemigas. Es cuestión de acabar con ellas rápidamente y minimizar el número de bajas aliadas. Hay que llegar a la fortaleza Tekagi con un mínimo de cazas Blood Dragon para tener garantías de éxito.

2 Todo está listo para un ataque rápido a la fortaleza. Deberás preocuparte principalmente de dos cosas: destruir el crucero KNF Musashi y desactivar el escudo protector que rodea la fortaleza Tekagi. Nada más llegar a la base deja que los Blood Dragons se ocupen de los cazas de las fuerzas Tekagi y dirígete directamente hacia el crucero. Sin dejar de realizar ni un instante el movimiento lateral, dispara todos los misiles de que dispongas. Finalmente realiza un par de pasadas rasantes por encima del crucero mientras disparas a discreción para destruirlo definitivamente.

3 Dirígete al escudo sin perder un instante. Para desactivarlo deberás destruir los cuatro generadores que lo rodean. Una buena manera de hacerlo sin que los cazas enemigos te acribillen consiste en acercarse el máximo posible a cada uno de los generadores y utilizar el escudo de la base para protegerte de los disparos enemigos.



4 Cuando el escudo caiga, aterriza en el interior de la base enemiga. Allí podrás apoderarte de una vez por todas del misterioso Tomo de Proteus.

DEVOLVER EL TOMO DE PROTEUS

1 Hay que regresar a Kyoto y entregar el Tomo a Jun'ko. Evidentemente, las fuerzas enemigas harán todo lo posible para impedir que huyas con el Tomo alienígena en tu poder. Nada más saltes al espacio serás atacado por una decena de cazas y un par de cañoneras. Por suerte, Jun'ko y varias naves de los Blood Dragons acudirán al lugar para echarte una



mano y convertir el combate en un camino de rosas. Finalmente sigue los sucesivos puntos de ruta y llegarás a Kyoto.

MISIÓN 10

KYOTO, CHUGOKU

1 Nada más llegar a Kyoto, Jun'ko te pedirá que te reúnas con ella en el bar. Un tipo llamado Von Claussen tiene información vital acerca de una raza alienígena conocida como los Nomad. Tienes que ir a Nuevo Berlín, encontrar a Claussen y traerlo sin un solo rasguño hasta territorio Kusari. En esta ocasión tus compañeros de viaje serán Lord Hakkera y varios cazas de los Blood Dragons. Sin embargo, antes de reunirte con ellos en el espacio, dirígete hasta la tienda de equipamiento, repara la nave y compra contramedidas, misiles, nanorrobots y baterías.



2 Ya en la orbita de Kyoto, sigue los sucesivos puntos de ruta y llegarás hasta la puerta de salto que conduce al sistema Sigma-13. La sorpresa es mayúscula nada más llegar a este sistema. Dos naves de batallas, cuatro cruceros, cuatro cañoneras y decenas de cazas de las fuerzas militares os están aguardando.

3 Lo primero que debes hacer es activar las contramedidas. La cantidad de misiles que te dispararán es demencial. Olvídate de atacar las naves de batalla y los cruceros, ya que sería un suicidio. Aléjate de ellos y dedícate a eliminar cuantos cazas se te pongan a tiro. Al cabo de un par de minutos se activará un punto de ruta por el que podrás abandonar este infierno.

4 Un poco más adelante hallarás la puerta de salto que te conducirá al sistema Nuevo Berlín. El planeta Nuevo Berlín ya no está muy lejos, tan solo a un punto de salto. En el bar conocerás a un tipo llamado Fischer, que se encargará de llevarte sano y salvo hasta el planeta Holstein. En la tienda de naves hay tres nuevos modelos que quitan el hipo, aunque su precio también. No



olvides pasar por la tienda de equipamiento, ya que tienen varios cañones y lanzamisiles de última generación que te irán de perlas de cara a lo que te espera en un futuro inmediato.

5 Cuando todo esté listo, regresa al espacio para encontrarte con Fischer. Sigue hasta el siguiente punto de ruta y llegarás a una puerta de salto que te transportará al sistema de Frankfurt. Varios puntos de ruta más y alcanzarás el planeta Holstein. Despídete de Fischer y aterriza en el planeta. Nada más poner un pie en el suelo conocerás finalmente a Von Claussen, el tipo que tiene información vital acerca de los nómadas.

DESTRUIR EL CAZA PESADO RHEINLAND

1 Reúnete con Claussen en el espacio y partid hacia la base Bruchsal. Cuando os acerquéis, verás que una decena de cazas militares la están atacando. Acaba con ellos y luego accede al interior de la base. Allí serás informado de que hay que destruir seis naves experimentales situadas al este.

2 Repara la nave, reabastécete y sal al espacio. Entra en formación con Von Claussen y el resto de su flota y no tardarás en llegar a la zona donde están las naves experimentales. Tres naves de batalla, un crucero, un par de cañoneras y decenas de cazas aguardan vuestra llegada.

3 Sitúate en la parte trasera de la primera nave experimental que hay a la derecha y acércate todo lo posible a su casco. Muévete hasta que encuentres una posición desde la cual ninguna nave enemiga puede alcanzarte y finalmente empieza a disparar como un poseso. El escudo de la nave es increíblemente resistente, con lo que tardarás un par de minutos antes de destruirla. Tras la explosión, dirígete a toda prisa hasta el punto de ruta y comprobarás como uno de tus compañeros destruye el resto de naves experimentales haciendo estallar su propia nave.

TRAS LOS ASTILLEROS EXPERIMENTALES

1 Próximo objetivo: sistema Hamburgo. Al final de los sucesivos puntos de ruta localizarás una puerta de salto que te llevará hasta él. Al otro lado de la puerta te espera la nave de guerra Odin. Cuando todo parece perdido, aparece la nave Osiris para sacarte del embrollo y llevarte sano y salvo hasta el sistema de Texas.

MISIÓN 11

OSIRIS, TEXAS

1 En la nave Osiris se te informará de la nueva misión a realizar: debes liberar a la presidenta Jacobi, confinada en una prisión de máxima seguridad en el sistema de Alaska. Antes de partir, visita la tienda de accesorios y hazte con un motor modelo Deluxe. Tampoco te olvides de reponer tus existencias de nanorrobots, baterías, contramedidas y misiles.

2 Sal al espacio exterior y te reunirás con tus compañeros del alma Jun'ko y King. Nada más utilizar la puerta de salto serás atacado por varias naves enemigas. Tras acabar con ellas sigue hasta el siguiente punto de ruta y llegarás a la base de Buffalo.

BASE BUFFALO

1 Después de reparar la nave y reabastecerte de accesorios salta de nuevo al espacio y te reunirás con Jun'ko y King. Utiliza la puerta de salto y llegarás al sistema de Nueva York, concretamente a las cercanías de un enorme satélite de comunicaciones que deberás destruir.



2 Hay dos torretas y una decena de cazas enemigos defendiendo la zona, así que primero elimina los cazas, luego utiliza los misiles con las torretas y finalmente ocúpate del satélite.

CAMINO A LA ZONA 21

1 Sigue hasta el siguiente punto de ruta y hallarás la flota de Walker. Entra en la formación y serás transportado hasta una puerta de salto. Antes de utilizarla deberás eliminar un grupo de cazas que aparecerán sin previo aviso e intentarán destruir la puerta.

2 Utiliza la puerta y llegarás al sistema de Alaska. Entra en la formación de la flota de Walker y al poco llegarás a la estación penitenciaria Mitchell, donde retienen a la presidenta Jacobi.

HUIDA DE LA PRISIÓN

1 Tras liberar a la presidenta Jacobi, toca huir. De nuevo en el espacio exterior olvídate de las decenas de naves enemigas que intentan cerrarte el paso y dirígete a toda velocidad hasta el agujero de salto que conduce al sistema de Nueva York. Cuando llegues a la altura del agujero comprobarás estupefacto cómo dos cruceros enemigos bloquean la huida. No te queda otra opción que plantar cara a toda la flota enemiga que se te viene encima.

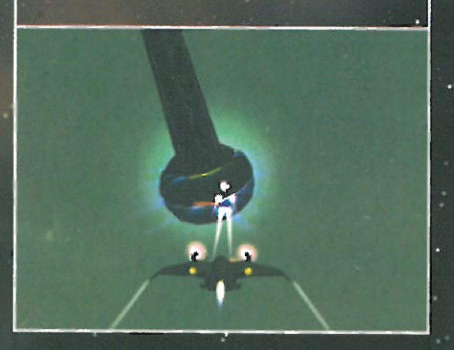
2 Cuando todo parece perdido, aparecerá Walker y estrellará su nave contra los cruceros que bloquean el agujero. Dirígete rápidamente a la puerta y salta al sistema de Nueva York. No cantes victoria, esto no ha terminado aún. Una nueva flota de naves Nomad te espera al otro lado del agujero. Pasados unos instantes aparecerá la nave Osiris para sacarte del entuerto.

MISIÓN 12

OSIRIS, OMICRON BETA

1 En esta misión hay que encontrar una estructura alienígena escondida en el sistema de Omicron Beta y sacar de ella la célula de energía Nomad. No hay ninguna mejora interesante en la tienda de accesorios, así que limítate a comprar contramedidas, baterías, nanorrobots y misiles y dirígete a la órbita de la nave Osiris para reunirte con Jun'ko y King.

2 Ve hasta el siguiente punto de ruta y no tardarás en encontrar la guarida Nomad, una estructura circular de tamaño impresionante. Cuando te acerques saldrán de su interior decenas de naves Nomad. Debes atacar directamente la base Nomad. Para desactivar el escudo protector, destruye los tres generadores situados a ambos lados de la base. Acércate a la parte trasera de cada uno de ellos, desplázate hasta quedar en una posición en la que los enemigos no puedan alcanzarte y dispara sobre el generador hasta destruirlo.



3 Cuando el escudo caiga, dirígete a la parte central de la estructura y accede por el conducto que te conducirá al corazón de la base. Utiliza el rayo tractor para apoderarte de la célula de energía Nomad y regresa al exterior utilizando el conducto situado en el otro extremo de la sala.

TRAS ENTRAR EN LA GUARIDA NOMAD

1 En el exterior aún te esperan decenas de naves Nomad. Aléjate a la máxima velocidad posible de la base y utiliza el agujero de salto para abandonar este infierno. Al otro lado aguarda una flota entera de naves Nomad que en esta ocasión deberás destruir por completo.

2 Son muy numerosas, pero no cuentan con escudo protector. Además, Von Claussen te echará una mano con su poderosa nave. Posiblemente tus existencias de baterías y nanorrobots empiecen a escasear, así que utiliza el rayo tractor y hazte con las abundantes baterías que sueltan los Nomad al ser destruidos. Tras la victoria, dirígete hasta el siguiente punto de ruta y llegarás al planeta Toledo.

MISIÓN 13

TOLEDO, OMICRON ALFA

1 Tendrás que infiltrarte en territorio Nomad y activar la puerta del sistema para que la flota aliada pueda acceder a él. Antes de partir no dejes de visitar la tienda de naves. Hay un modelo Anubis que quizás te pueda interesar. Es capaz de llevar simultáneamente seis cañones, 29 baterías y nanorrobots, y su escudo es increíblemente resistente. Todo por 1.100 créditos. Visita también la tienda de accesorios y hazte con varios cañones Flashpoint, un lanzamisiles Moonstalker y un lanzador de torpedos Starkiller.

2 Cuando estés listo, dirígete a la órbita del planeta Toledo y te reunirás con Jun'ko y el resto de aliados. Una flota Nomad con un impresionante acorazado al frente está atacando el planeta Toledo. Destruye a cuantos Nomad se te pongan a tiro y en breve Jun'ko te pedirá que centres todos tus esfuerzos en acabar con el acorazado. Mientras te diriges hacia él lánzale todos los torpedos y misiles de que dispongas. No dejes de realizar el movimiento lateral o serás acribillado por los cañones del acorazado. Tras realizar varias pasadas,



estallará en pedazos. Acaba ahora con varios cazas y apodérate de sus baterías y nanorrobots.

3 De la nada aparecerá un segundo acorazado Nomad. Aguanta durante unos instantes el chaparrón de misiles y láseres y acto seguido regresa al planeta Toledo. Nada que hacer, los Nomad están destruyendo el planeta.

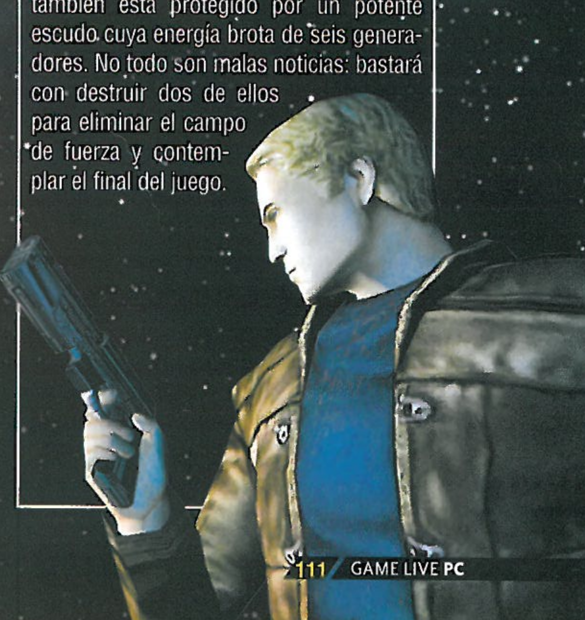
4 Regresa al espacio y te reunirás con Jun'ko y Sinclair. Olvídate de la lucha que ahí se está librando y dirígete a máxima velocidad hasta el siguiente punto de salto. Al final del mismo te espera el acorazado aliado Osiris.

ATERRIZAR EN EL OSIRIS

1 Ha llegado el momento de infiltrarse en el sistema Nomad. Reabastécete de todo el equipamiento que necesites, sal al espacio y entra en la formación de la flota aliada. Tras acabar fácilmente con una pequeña flota de naves Nomad, introdúcete en la puerta de salto.

2 La entrada al corazón del territorio Nomad está bloqueada por un campo de fuerza. Para anularlo deberás destruir los cuatro generadores que hay situados alrededor del mismo. Ya sabes cómo funciona la cosa: aproxímate todo lo que puedas a cada uno de ellos, busca una posición en la que los enemigos no puedan alcanzarte y dispara hasta destruir el generador.

3 Una vez caiga el escudo, introdúcete en el conducto y llegarás al corazón de la base Nomad. Te alegrará saber que éste también está protegido por un potente escudo cuya energía brota de seis generadores. No todo son malas noticias: bastará con destruir dos de ellos para eliminar el campo de fuerza y contemplar el final del juego.



La última entrega de las aventuras de Indiana Jones **ofrece todo lo que un aventurero de pro puede desear**: guión cinematográfico, puzzles originales, emocionantes combates **y una dificultad creciente**. En realidad, **tan creciente que seguro que agradeces** un puñado de **recetas de éxito** seguro a cargo de nuestros expertos en arqueología paranormal.

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

CEILÁN

PUERTAS DE LA CIUDAD PERDIDA

1 Avanza hasta llegar frente a la catarata. Bajo ella hay una cueva secreta que esconde un precioso ídolo de Ramba Vihara. Ve luego al templo de la derecha. Ignora la puerta principal y sigue hacia la fuente de la izquierda. Llena la cantimplora y trepa por la pared de la derecha.

2 Salta al edificio de enfrente y recoge el machete que hay junto al esqueleto. Con el machete podrás podar la vegetación que bloquea la puerta de la ciudad perdida.

EL CAMPAMENTO DEL CAZADOR

1 Despeja el acceso a la siguiente puerta. Pronto toparás con un buscador de marfil. Tras acabar con él, utiliza el machete para cortar la cuerda del montacargas. Reúne a un segundo buscador de marfil con sus antepasados y sal por la puerta de la derecha. Encontrarás una pala en un nicho a la izquierda y otros dos buscadores de marfil junto a una hoguera.

2 Sube las escaleras que llevan al interior del templo y llena la cantimplora en la fuente situada del final del pasillo. Sal al exterior por la ventana de la izquierda, gira a la derecha y utiliza el látigo para alcanzar la cornisa de enfrente. Llegarás a una zona inundada en la que vas a tener que nadar. Luego, trepa al siguiente muro y supéralo colgándote de la enredadera.

3 Allí te espera otro cazador de elefantes con una escopeta. Liquídalo, hazte con su arma y salta hasta la cornisa de enfrente. Al final del pasadizo, caerás en una trampa que lleva a otra zona inundada en la que deberás exhibir tus artes natatorias.

4 A la derecha está la palanca que abre una puerta situada a la izquierda. Un par de cazadores con escopetas saldrán de su interior. Tras acabar con ellos, cruza la puerta y gira a la derecha.

EL CAMINO DE LOS ANCESTROS



1 Usa el látigo para superar el precipicio. Liquida a otros dos cazadores y sal de nuevo. Irás a parar frente a un par de barrancos. Salta en el primero y utiliza el látigo en el segundo. Agárrate al saliente de la pared y deslízate hacia la izquierda. Encontrarás una puerta custodiada por un cazador. Necesitarás dinamita para abrirla.

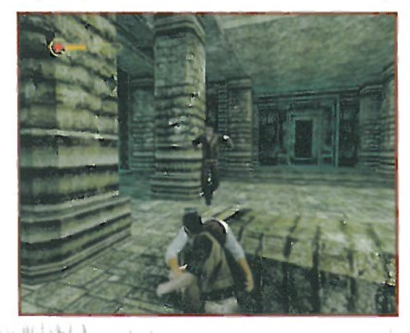
2 Retrocede hacia un par de ventanas tras las que hay dos exploradores. Tras ellas encontrarás la carga explosiva que necesitas. Regresa a la puerta, pulsa la tecla E para situar la carga y aléjate para que la explosión no te afecte.

EL PALACIO DE LOS REYES OLVIDADOS

1 Activa la palanca de la pared de enfrente y cruza la puerta que se abrirá. Te esperan tres enemigos en el patio exterior y uno detrás de la puerta. Llena la cantimplora en la fuente de la izquierda y hazte con la antorcha que hay tras las columnas. Trepa por las piedras, salta sobre las columnas del centro y utiliza el látigo para llegar frente a la puerta de la izquierda.

2 Elimina al buscador, camina hacia la izquierda y salta a la zona inferior de la sala. Despeja el acceso a la puerta de la izquierda con el machete y trepa por las enredaderas. A continuación, el suelo se desplomará. Debes cruzar un largo pasillo con trampas: flechas que puedes esquivar con la tecla Q y baldosas que debes evitar (en concreto, las más claras).

RÍO DE COLMILLOS



1 Estudia la frecuencia con que aparecen las cuchillas del suelo y utiliza la tecla Q para sortearlas. En la sala del final de las escaleras te esperan tres cazadores. Da buena cuenta de ellos con la pistola, bebe de la fuente de la derecha y acciona la palanca situada en el otro extremo de sala para que se abra la puerta de salida. Te enfrentarás a



otros dos cazadores y podrás hacerte con el contenido de las cajas que hay en las tiendas.

2 El puente que cruzarás a continuación va a desplomarse hagas lo que hagas. Da unas brazadas, trepa a la plataforma de la derecha y recoge una de las calaveras del suelo. Lánzala para distraer al cocodrilo y nada hacia la plataforma de la derecha. Hazte con otra calavera del suelo y repite la operación. Pronto llegarás a la entrada de un templo, donde te esperan otro par de buscadores, unas tiendas y dos palancas que abren una entrada secreta.

EL TEMPLO DE LA DIOSA DEL RÍO

1 Al final de la galería inundada, está la entrada al templo. Sube por las escaleras, activa la palanca con forma de cocodrilo y verás aparecer una jaula. Salta a su interior desde la derecha y salta luego a la plataforma de enfrente.

2 Tras la puerta de la izquierda, hallarás una fuente y unas escaleras que llevan al típico pasillo cuajado de trampas. En el centro de la sala está la palanca que da acceso a la entrada principal del templo de Kouru Watu. Utiliza la liana de enfrente para saltar al agua y luego dirígete a la entrada.

EN LAS CAVERNAS SAGRADAS

1 Tras escaleras y pasillos, llegas a una pequeña sala con un esqueleto al fondo. Súbete a la plataforma y salta antes de que un enorme bloque caiga aplastando el esqueleto. Sin perder un segundo, súbete al bloque y alcanzarás el techo de la estancia. Salta por el agujero de enfrente y prepárate para un vertiginoso descenso por el interior de una galería.

2 Da un par de saltos y cuélgate de la biga que está junto a las escaleras de la izquierda. Liquida a los cazadores y sal de nuevo. Sube a la plataforma, luego trepa por las enredaderas y utiliza la liana para llegar a la puerta de la izquierda.

3 Pasa por la fuente, cruza el pasillo y activa el elevador utilizando la palanca de la izquierda. Cuando baje, acciona de nuevo la palanca y sube al techo del elevador. Te esperan tres buscadores y una nueva palanca, la que da acceso al santuario del templo.

LOS GUARDIANES SILENCIOSOS

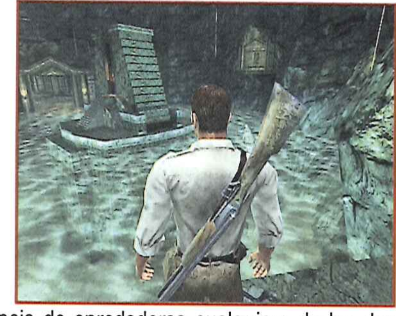
1 A la derecha te espera el primero de los guardianes silenciosos. Para no llamar su atención, camina de manera sigilosa, a ser posible, pisando sobre superficies blandas como la hierba. En la segunda habitación, te esperan guardianes a los que puedes sortear deslizándote por el borde del saliente.

2 Tercera sala. Lanza una de las calaveras para despistar al guardián y empieza a avanzar hacia la parte central de la estancia. Repite luego la misma operación de despiste para salir del lugar. A la izquierda hay unas escaleras custodiadas por un cazador de elefantes. En el piso de arriba hay otro enemigo, una fuente y, un poco más adelante, otra sala custodiada por guardianes silenciosos, diez en concreto. Vuelve a utilizar la socorrida técnica de las calaveras arrojadizas.

EL ÍDOLO DE KOURU WATU

1 Alrededor de la plataforma del ídolo, hay un foso con cocodrilo mordedor incluido. Puedes engañar al viscoso reptil con el truco de las calaveras. En cuanto se aparte unos metros, cruza el foso a nado, sube por las escaleras y acciona la palanca. Ahora llega lo más peliagudo: saltar sobre los sucesivos elevadores y cadenas colgantes para llegar hasta la siguiente plataforma sin caer al agua.

2 Deberás repetir la operación dos veces más. En la última plataforma, activa la palanca que da acceso al ídolo. Espera a que el cocodrilo se aleje y nada hasta la plataforma del ídolo. El suelo cederá en cuanto lo coja y caerás a la parte inferior de la plataforma. Saca el machete, sumérgete en el agua y despeja de enredaderas cualquiera de las dos tuberías para poder salir.



PRAGA

LAS PUERTAS DEL CASTILLO

1 Elimina al matón y apodérate de su pistola con silenciador. Ignora la entrada principal al castillo, ve al final de la calle y liquida al otro matón. Súbete a la maceta de la derecha y salta a la parte superior del muro. A la izquierda hay otro enemigo (carne de cañón) y una cadena por la que puedes deslizarte hasta el puente que da acceso al castillo.

2 Baja por las escaleras de la derecha y ve hacia el río. Salta, cuélgate de la tubería y ve a la plataforma de la derecha. Utiliza el látigo en la gárgola, sujétate a la cadena y salta hasta la pasarela de enfrente. A tu izquierda hay munición para la Luger y a tu derecha está la entrada al castillo.

LA MAZMORRA

1 Avanza un par de metros, cuélgate de la gárgola y salta a la plataforma de enfrente. Baja luego a la sala, sigue por las escaleras, liquida a los dos guardianes y cruza la serie de pasillos llenos de péndulos, sierras, palos con puntas metálicas y demás instrumentos de tortura. Basta con que estudies la frecuencia de las trampas y utilices la tecla Q o el salto.



2 Acciona la gárgola y se abrirá una puerta a lo lejos. Sube por las escaleras de la derecha, bebe de la fuente y cruza la pasarela de madera. Salta a la siguiente plataforma colgado de la gárgola y activa la palanca situada tras la verja para abrir la puerta roja del fondo. Liquida a los nuevos enemigos, baja por las escaleras y cruza la puerta recién abierta.

3 Estás al borde de un gran foso. Debes saltar, asirte con el látigo a la jaula que cuelga en el centro de sala y saltar de nuevo a la plataforma de enfrente. Pega la espalda a la pared (tecla E) y desplázate hacia la izquierda. Sube por la rampa, activa la palanca y la jaula caerá al vacío. Retrocede, agárrate a la cadena que sostenía la jaula y sube por ella.

4 Sin soltar la cadena, da media vuelta, columpiate para coger impulso y salta hacia la ventana de enfrente. Utiliza cualquier arma de fuego para librarte de los tres matones, cruza el pasillo, baja por la rampa y sube a la plataforma del centro de la sala.

5 Mueve la palanca de la derecha y aparecerán un par de cadenas colgantes que debes utilizar para alcanzar la plataforma superior. Una vez allí, acciona la palanca, vuelve al centro de la sala y empuja la palanca izquierda. Dos nuevas cadenas colgantes aparecerán a tu izquierda. Utilízalas para alcanzar la plataforma de salida.

EL PATIO

1 Momento *Max Payne*: un tiroteo de órdago que se desarrolla en un patio lleno de camiones y enemigos. Dispara a toda velocidad mientras lo cruzas moviéndote hacia la izquierda. Hay una caja de explosivos y una ametralladora MP-40 sobre uno de los camiones.

2 Ponte sobre el pozo y coloca allí los explosivos. Salta dentro en cuanto exploten y bucea hasta el otro extremo del conducto. Sal del agua, activa la palanca de enfrente y se abrirá una puerta a tu izquierda. Detrás hay una segunda palanca que activa un muro corredizo.

EL GRAN VESTÍBULO



1 Acaba con el matón, baja por las escaleras y entra en el comedor. Elimina a otro enemigo, sube por las escaleras de la derecha y liquida a los dos tipos que custodian la fuente. Retrocede unos metros y utiliza el látigo para llegar hasta plataforma que hay sobre las escaleras. Después, colúmpiate de la lámpara del techo para saltar al otro extremo del comedor.

2 Llegarás a una sala en la que cuatro matones se sientan alrededor de una mesa. Muévete en dirección a la plataforma del extremo con la espalda pegada a la pared. Activa la siguiente palanca y una lámpara caerá sobre los matones.

3 Cuélgate de la cadena que sujetaba la lámpara con el látigo y salta a la plataforma de enfrente. Sigue luego por la puerta de la izquierda. Sobre una mesita está la llave de la biblioteca, custodiada por cinco matones. Ya con la llave en tu poder, abandona la sala y sigue por la puerta de enfrente. La llave abre la puerta de la izquierda.

BIBLIOTECA

1 Acaba con el matón, ve hacia la izquierda y trepa por las estanterías. Utiliza el látigo para colgarte de la lámpara y saltar a la plataforma. A la izquierda hay un matón y una palanca que da acceso a unas escaleras. A golpe de látigo, salta a la última planta de la biblioteca. Ve hacia la izquierda, pega tu cuerpo a la estantería y encontrarás una escalera.

2 Arriba hay una nueva palanca y un compartimiento secreto escondido tras un tapiz. Liquida a los dos matones y recoge el libro que hay sobre el altar. Vuelve al lugar de la primera palanca, actívala de nuevo y la lámpara central bajará.

3 Salta a la plataforma de enfrente y descubrirás una falsa librería. Para abrirla, utiliza el libro. Recoge el mapa de encima de la mesa y vuelve a la biblioteca. Baja a la parte inferior de la biblioteca y cruza la puerta frente a la chimenea, tras la que hay una fuente. Retrocede, liquida a otro par de matones y sal por la falsa librería de la izquierda.

EL RELOJ DEL ASTRÓLOGO

1 Ve al centro de la sala. Cuando recojas la corona, se activará una trampa de gas. Deslízate con la tecla Q por debajo de la puerta que se está cerrando. Irás a parar a una sala con cuatro puertas, cada una con un signo distinto. Para elegir la opción correcta, deberás resolver el enigma del reloj del astrólogo.

2 Acciona la palanca del final de la sala y dale la corona al extraño personaje con cuernos. Aparecerá un panel de control, el reloj del astrólogo. Se trata de introducir el signo del zodiaco y la hora correcta para abrir una de las puertas de la sala. Señala el signo de Tauro con la circunferencia exterior, el número IV con la aguja de la luna y el II con la del sol. Puerta abierta.

LA ARMERÍA

1 Sube por las escaleras y sal del desván. Pega la espalda a la pared y ve hacia la izquierda. Al final de la muralla, están las escaleras que llevan a una estancia superior del castillo. Salta por la ventana de la derecha, y deslízate agarrado a la cadena. Rompe la vidriera y entra en la capilla.

2 Liquida al matón y ve a la derecha. Sube a la torre y acaba con otro enemigo. Salta por la ventana de enfrente y entra en la armería por la ventana del tejado. Recoge la espada rota del interior de la urna de cristal. Dos matones irán a por ti, y luego otros dos (armados con una MP-40) tratarán de frustrar tu huida. Después, deslízate con la cuerda corrediza desde la ventana de la derecha, baja por las escaleras y abandona el desván.

EL RELOJ DEL ASTRÓLOGO: 2ª PARTE

Acciona la palanca del final de la sala y dale la espada rota al tipo de los cuernos. Pon en marcha el reloj del astrólogo e introduce las siguientes coordenadas: el signo de Escorpio con la circunferencia exterior, el número XII con la aguja del sol y el III con la de la luna. Ya puedes cruzar la puerta.

EL OBSERVATORIO

1 Pasa por la primera puerta a la izquierda y sigue hasta la siguiente puerta eliminando al matón que te cerrará el paso. Salta a la plataforma de la derecha, trepa al tejado y sigue hasta el final de la cornisa. Elimina a los dos matones, baja por las escaleras de la izquierda y utiliza el látigo para atarte a la gárgola y deslizarte hasta el suelo.

2 Ve hacia la derecha y entra en el observatorio. Sube por las escaleras, recoge la palanca y utilízala para activar el mecanismo que abre la cúpula. Mira a través del telescopio y verás la constelación de Orion. Tras el cuadro del ángel, hallarás el Manifiesto de Vega.

3 Acaba con los dos matones con ametralladoras MP-40 que irán a por ti y utiliza las escaleras del telescopio para subir hasta la cúpula. Déjate caer desde allí usando la cuerda y llegarás al pie de la escalera, junto a una fuente. Sigue por las escaleras y llegarás al exterior. Ve al principio del nivel y sigue ahora por la puerta de la izquierda.

EL RELOJ DEL ASTRÓLOGO: 3ª PARTE

Acciona la palanca del final de la sala y dale el Manifiesto de Vega al cornudo. Pon en marcha el reloj e introduce las siguientes coordenadas: el signo de Géminis con la circunferencia exterior, el número VI con la aguja del sol y el XI con la de la luna. Otra puerta abierta.



LA TORRE DE VEGA

1 Hazte con el botiquín de la mesa y sal al exterior. Agárrate a la cadena y balancéate para llegar a la azotea. Tras acabar con los dos matones, sube por las escaleras y salta a la torre de enfrente. Camina por la azotea y darás con otros tres matones. Sube por las escaleras y salta a la torre de enfrente.

2 A la izquierda verás una azotea llena de cadenas colgantes y algún que otro precipicio que deberás superar con ayuda del látigo. De nuevo en la torre, utiliza el elevador y acciona la palanca para abrir el reloj. En el techo hay una especie de artefacto volador.



3 Sube por las escaleras situadas al lado del artefacto y activa la palanca. Ya en la Torre de Vega, acércate al trono y apodérate del Cristal del Alma. Empezará a salir gas y la puerta de salida quedará bloqueada. Sube por las estanterías, utiliza el látigo con la lámpara y rompe la cristalera para salir al exterior. Emplea las sucesivas cadenas colgantes para deslizarte hasta la escalera que lleva a la sala del reloj.

EL RELOJ DEL ASTRÓLOGO: 4ª PARTE

Aciona la palanca y dale el Cristal del Alma a tu viejo amigo de los cuernos. Las coordenadas a introducir en el reloj son: el signo de Libra con la circunferencia exterior, el número X con la aguja del sol y también el X con la otra.

EL LABORATORIO

1 Te ataca un superhombre de más de dos metros de altura. Es inmune a las armas de fuego, los puñetazos y las patadas. Debes utilizar contra él los recipientes de ácido que encontrarás en las maquinas expendedoras. Mientras lo haces, no dejes de moverte ni un instante o te alcanzará con alguna de sus esferas de fuego.

2 Cuando el ácido haya desfigurado por completo al coloso, apodérate de la barra de hierro que hay en uno de los laterales del laboratorio y atízale con ella. No olvides recoger del suelo el segundo fragmento del Espejo de los Sueños.

ESTAMBUL

HUIDA EN ESTAMBUL

1 Noquea a los guardias del interior de la celda. Repite la operación con el que espera fuera y hazte con su cuchillo turco. Baja por las escaleras y llegarás a una zona llena de cajas con granadas con las que puedes liquidar a los dos guardias que patrullan por las azoteas de enfrente. Hazte con la MP-40 de encima de una de las cajas y sube a la muralla.

2 Baja por la escalera de la izquierda y llegarás a un pasadizo en el que te aguardan tres guardias con sus MP-40. Dispara sobre los bidones de combustible que se encuentren cerca. Al final del pasadizo, verás tu equipo sobre una mesa.

3 Repón energías y sal de nuevo. Cuélgate con el látigo del tendido eléctrico y encarámate a la muralla. Acaba con los dos guardias y con el que te dispara con la ametralladora desde lejos. Salta a la muralla de enfrente, noquéale y hazte con la ametralladora para acabar así con los guardias que salgan del corredor de la izquierda. Luego sigue a la izquierda hasta llegar a una enorme plaza, donde serás atacado por tres guardias más.

4 Entra en el edificio de la izquierda, sube a la tarima y cuélgate de la cadena del centro de la cúpula. Después sal, pega tu espalda a la pared y ve hacia la izquierda. Salta a la tarima del edificio de enfrente y accede desde allí a una de las torres. Rodea la torre, empuja la caja de madera y un montacargas te llevará a la parte de arriba.

5 Tras deslizarte por la cuerda, baja de la tarima y elimina a los dos guardias. Sube a la parte más alta del entarimado de la derecha y ve al tejado del edificio para después entrar en la mezquita en ruinas.

EL SECRETO DE LA MEZQUITA: 1ª PARTE

1 Entra por la izquierda y utiliza el látigo para bajar al piso inferior. Hallarás un botiquín y munición para la MP-40 y a un par de soldados que vigilan la zona. Avanza con la espalda pegada a la pared hasta que des con otro par de guardias. Recoge la munición de la MP-40 de encima de la mesa y baja hasta llegar a una zona llena de tiburones.

2 Utiliza el látigo para llegar a la plataforma, elimina a los dos guardias y salta al nivel inferior. Coge toda la carrerilla que puedas, salta en dirección a la lámpara de enfrente y de ahí hacia el pasillo con el látigo. Gira a la derecha, elimina a los cinco nazis del almacén y hazte con el explosivo y el botiquín. Luego vuelve y haz explotar el muro de la derecha.

EL SECRETO DE LA MEZQUITA: 2ª PARTE

1 Sigue recto. Coge carrerilla, pasa bajo la puerta con la tecla Q y hazte con el sello otomano. Sal de la habitación, gira a la derecha y elimina a los dos guardias. Sube al entarimado y cruza la puerta de la izquierda. Gira de nuevo a la izquierda, ve a la puerta superior y sigue a la izquierda. Cuélgate de la lámpara y balancéate hasta el pasillo de enfrente.

2 Salta al piso inferior y elimina a los nazis que protegen la fuente. Gira a la derecha, acaba con los guardias que salen del elevador y métete en él. Entra en la enorme grúa y acércate al panel de control. Utiliza la grúa para recoger la cabeza del ídolo y situarla justo encima del agujero del centro de la sala. Elimina a los dos guardias que irrumpirán en la sala de control y sube por las escaleras hasta llegar a la parte superior de la grúa.

EL PALACIO SUMERGIDO

1 Nada hacia la plataforma de la derecha y recoge el tanque de oxígeno para poder resistir más bajo el agua. Métete en el estanque de la derecha y bucea en la



única dirección posible evitando al par de tiburones. En cuanto salgas, ve hacia la caseta y liquida al guardia.

2 Dentro encontrarás el mapa de la ciudad sumergida, un arpón y munición para la MP-40. Necesitas una carga explosiva para desbloquear la entrada al palacio de Belisarius. En el fondo del estanque, en la zona iluminada, hay un par de buzos custodiando la caja de los explosivos. Utiliza el arpón para acabar con ellos.

3 Vuelve al inicio del nivel y pon una de las cargas en el obelisco. Cuando caiga, utilízalo para llegar hasta la parte superior del templo. Sigue a la izquierda y llegarás a una nueva grúa. Accede al panel de control, recoge la cabeza de piedra del fondo del agua y úsala de ariete para romper la pared de la derecha.

LAS PUERTAS DE POSEIDÓN

1 Bucea hasta el otro extremo de la galería. Sube a la plataforma de los focos y cuélgate de la gárgola para saltar a las ruinas. Ve saltando sobre las ruinas hacia la izquierda hasta llegar a las escaleras y el pasillo posterior. Al final del mismo, encontrarás la moneda de Vino. Vuelve, métete en el agua, nada en dirección a la luz verde y sube por las escaleras.

2 Ve saltando hacia la derecha y alcanzarás el templo de la columna derribada. Utiliza la columna para llegar a las ruinas de la derecha y ve saltando de ruina en ruina hasta el otro extremo de la galería. Elimina a los dos guardas y recoge los tres explosivos del interior de la caja. Regresa a la entrada del templo y pon allí uno de los explosivos.



3 Entra en templo y recoge la moneda del Tridente. Sal de nuevo, usa el arpón para eliminar al tiburón y salta al agua. Bucea hacia la derecha y pon otra carga explosiva en la pared agrietada que hay entre las ruinas. En el interior del boquete resultante, hallarás la moneda del Caballito de Mar. Sube otra vez a las ruinas, regresa a la hoguera donde hallaste los explosivos y ve por el pasadizo de la derecha.

4 Utiliza la cuerda de la derecha para trepar al puente y elimina a los tres guardias que patrullan por él. La siguiente gruta lleva a la entrada del Templo de Poseidón. La moneda de Kraken se halla bajo el agua de la entrada del templo, custodiada por un tiburón. Antes de abrir la puerta del templo, deberás superar un sencillo puzzle. Pon las monedas en las hendiduras siguiendo el orden en que las has ido encontrando (empezando por la izquierda) y activa las dos ruedas hidráulicas de la entrada para que la puerta se abra.

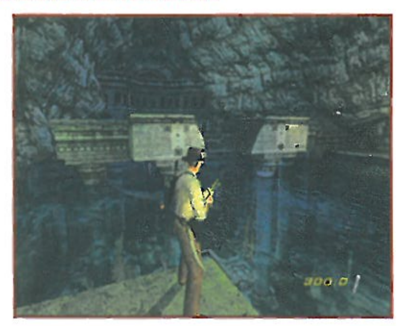
LA CAÍDA DEL MAR REY

1 Métete en el agua y nada hasta la base de la estatua de Poseidón. Elimina a los dos buzos y coge los explosivos del interior de la gruta. Pon el primero en el pie izquierda de Poseidón y bucea hasta la gruta del fondo de la sala. Al final de la misma, hay una sala con una rueda hidráulica. Hazla girar y detendrás el flujo de agua que inunda la sala de Poseidón.

2 Elimina a los dos guardias que aparecerán por sorpresa y regresa junto a la estatua. Utiliza el látigo con el arpón de Neptuno y salta hasta el otro extremo. Coloca la segunda carga en la pierna izquierda. La explosión hará que una columna situada a pocos metros se desplome. Salta al agua, sube a la columna rota y salta de ahí a la plataforma de al lado de los surtidores. Sube por las enredaderas y vuelve a la estatua. Con el látigo, puedes hacer palanca para que la estatua acabe de venirse abajo.

LA GUARIDA DE KRAKEN

1 Kraken es un enorme calamar con mala uva. Coge el arpón, el tanque de oxígeno y los explosivos de la plataforma de tu izquierda. Sitúa cada una de las cargas junto a las cuatro columnas que rodean a Kraken y aplastarás al maldito bicho. Ten cuidado con el chorro de agua y las medusas que te irá arrojando cada vez que te acerques.



2 Es útil recurrir al modo en primera persona (tecla C) cuando estés dentro del agua e ir disparando a las medusas y los ojos de Kraken. Cuando el monstruo se retire aturdido unos segundos, aprovecha para poner las cargas. En el centro de la sala, está el tercer fragmento del espejo de los sueños.

HONG KONG

LOTO DORADO

1 Te enfrentas a un pequeño ejército de luchadores orientales a los que puedes golpear con las patas de las mesas. Cuando no quede ninguno en pie, cruza la puerta de detrás de la barra del bar y baja por las escaleras. Liquida a los dos matones, sube por las escaleras de al lado del almacén y llegarás a la parte trasera del escenario.

2 Sube por las escaleras de la izquierda, elimina a tres nuevos luchadores y ve a la puerta del extremo de la pasarela. Empuja la palanca, gira a la derecha y luego a la izquierda. Un largo pasillo repleto de luchadores lleva hasta una fuente en la que podrás recargar las energías. Abre la puerta de la izquierda y llegarás de nuevo al salón. Empuja la palanca de la derecha del escenario. Cuando se abra el telón, elimina al tipo de la pistola. Sube por las escaleras de la izquierda y ve hasta la puerta colgado de las cuerdas del techo.



LOTO DORADO: 2ª PARTE

Tras una de las cajas, hay un tipo con una escopeta. Noquéale antes de que dispare y pasa a la otra habitación, donde hay más cajas y otros dos tipos agazapados tras de ellas. Desciende por la rampa y llegarás a un nuevo almacén. Ábrete paso a tiros y sal por la puerta gris.

LAS CALLES DE HONG KONG

Utilizando la perspectiva en primera persona, deberás destruir con una potente ametralladora todos los vehículos y motocicletas que te salgan al paso. Dispara sobre los barriles de combustible para eliminar de forma rápida a los enemigos, procura recargar tu arma con asiduidad y no dispares sobre las personas, sino sobre los vehículos.

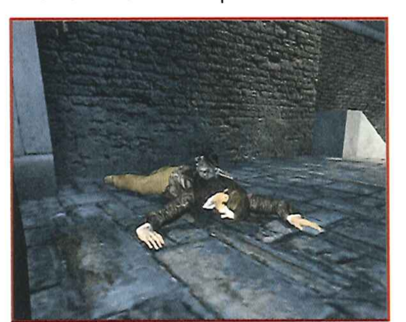
LAS CALLES DE HONG KONG: 2ª PARTE
Una repetición algo más difícil de la fase anterior.

LAGUNA PENG LAI

EL SECRETO DE LA LAGUNA PENG LAI: 1ª PARTE
1 Bucea hacia la derecha y sube a la plataforma por las escaleras. Dentro de las cajas de madera hay un tanque de oxígeno y un arpón. Introdúcete de nuevo en el agua, bucea hasta el barco hundido y encontrarás una caja llena de cargas explosivas.

2 A la izquierda de la laguna, hallarás el lugar en que colocar una de las cargas, aunque antes deberás eliminar al buzo que vigila la zona. Tras la explosión, introdúcete en el boquete y bucea hasta el final de la galería. Cuando llegues al cañón, verás una base hacia la que deberás nadar.

EL SECRETO DE LA LAGUNA PENG LAI: 2ª PARTE
1 Gira la derecha, saca la ametralladora y prepárate para otra dosis de tiro al plato. Tras acabar con todos los nazis, ve al final de la calle de enfrente y pasa por la gruta para volver a la laguna del principio del nivel. Camina hasta la parte inferior de torre de vigilancia de enfrente, elimina al nazi y utiliza el elevador para entrar en la torre.



2 Liquida a otro nazi y trepa hasta el techo de la torre, desde donde podrás deslizarte hasta las inmediaciones de la grúa. Elimina a los dos nazis del interior de la caseta, sube a la grúa y manipula el panel de control. Desplaza el gancho hacia la derecha, carga con la balsa y muévela tanto como puedas hacia la derecha. Sube al tejado de la grúa, luego a la balsa y salta finalmente a la plataforma de enfrente. La primera puerta a la izquierda es la de salida.

CRUZ DE HIERRO
Una misión de sigilo: debes procurar que ningún nazi te vea o se activará la alarma de la base y varios tipos con lanzallamas irán a por ti. Ve hasta el final del pasillo y llegarás a una sala repleta de escaleras. Sube por las escaleras de la derecha, luego ve por el pasillo de la izquierda y gira a la izquierda de nuevo. Tras pasillos y escaleras, llegas a una puerta con un cartel en rojo en que pone "Warnung".

LA BASE DE SUBMARINOS: 1ª PARTE
1 Pasa por la primera puerta a la derecha, sube por las escaleras y sigue por la puerta de enfrente. Ve hasta el final del pasillo y llegarás al exterior, donde un soldado nazi te verá y activará la alarma. Sin perder un segundo, agarra la ametralladora pesada y empieza a disparar contra todo lo que se mueva.

2 Se abrirá la puerta del fondo. No dejes de disparar hasta que no quede ni un soldado, suelta luego la ametralladora, desactiva la alarma y cruza la puerta. Tras recoger el botiquín del interior del camión, sube por las escaleras y camina hacia la derecha. Salta encima del camión y luego al tejado de enfrente. Cuélate por la rejilla y llegarás a una sala de control. Acciona la palanca, vuelve a subir por la escaleras que hay frente al camión e introdúcete por la rejilla recién abierta.

LA BASE DE SUBMARINOS: 2ª PARTE
Sube por las escaleras de la izquierda, ve al otro extremo de la pasarela y acciona la palanca para desplazar el montacargas. Luego ve al lugar donde está el montacargas y salta desde él a la pasarela de enfrente. Tras el siguiente cruce, hallarás un pase de seguridad. Más adelante, en los vestuarios, puedes hacerte con un uniforme alemán que te vendrá de perlas y seguir avanzando hasta la salida del nivel.

MONTANAS PENG LAI

LA CARRETERA DE PENG LAI
1 Sube por las escaleras de la izquierda y entra en la oficina. La palanca de la pared abre una de las puertas de los almacenes. Entra, súbete a las cajas y pasa por el agujero de la pared para acceder al interior del almacén contiguo. Luego ve por la trampilla al despacho de la derecha y empuja la palanca que hay tras la puerta de la derecha. Sal del despacho por la puerta de enfrente y tira de la palanca del suelo para mover el montacargas.

2 Látigo en ristre, salta del montacargas a las estanterías del otro extremo de la sala. Métete en el conducto de ventilación, salta por encima del agujero rojo, gira a la izquierda, salta por el agujero y gira a la derecha para llegar de nuevo al interior de la base. Para acabar, cruza la puerta de la derecha.

LA INFILTRACIÓN
1 Ya no hay disfraz que valga, los nazis te reconocerán nada más verte. Entra en el despacho de la derecha, desactiva la alarma y acciona la palanca del suelo. Baja a la sala del teleférico y sigue por la puerta situada en el extremo opuesto. Sigue avanzando siempre hacia la derecha hasta que des con una palanca que debes accionar.

2 Ve al otro extremo de la pasarela, agárrate a la cadena y salta sobre la plataforma. Utiliza el látigo para colarte por el conducto de ventilación de la derecha. Al final, te espera la sala de generadores. Sitúate en la plataforma del centro de la sala, liquida al nazi y luego salta hacia la plataforma del otro extremo.

3 Baja y cruza la puerta de enfrente. Al accionar la palanca del suelo, activarás de nuevo todos los generadores. Sigue por la rampa a tu espalda, liquida al otro nazi y llegarás junto a los paneles, una zona en que abundan los soldados enemigos y las descargas eléctricas. Los primeros deben ser masacrados con la MP-40 y los segundos, esquivados. Entre los generadores situados al otro extremo de la sala, hallarás una palanca que desactiva las descargas.



4 Sube a la pasarela de la izquierda, ve hasta el final y baja por las escaleras. Luego sigue por la puerta de la derecha y llegarás de nuevo junto al teleférico. Introdúcete en el despacho de la derecha, acciona la palanca del suelo y sal de la base en teleférico.

TERROR A 2000 PIES
Debes sobrevivir en la parte superior del teleférico hasta que éste alcance la base principal. No dejes de moverte ni un instante o los aviones alemanes acabarán contigo en menos que canta un gallo. Cuando puedas, salta sobre el teleférico enemigo, elimina a los dos nazis y empuña la ametralladora pesada para liquidar al escuadrón de aviadores nazis que te acosa.

LA BASE AÉREA
1 Sal del teleférico y liquida a los nazis que patrullan por los alrededores. A los pocos segundos, otros dos saldrán del interior de un almacén. Aca-



ba con ellos, entra en la estancia y liquida también al resto. Empuja la palanca que hay bajo la luz verde, sube por las escaleras y encontrarás a otros tres enemigos.

2 Encarámate a los generadores de la izquierda, salta al contenedor de la derecha y pasa por el agujero del techo. Sigue por la derecha y luego por la puerta de enfrente y llegarás a un despacho con dos nazis en su interior. Sal de allí, continúa por la puerta situada al final de la pasarela y despídete del nivel.

ASCENSO A LA AVENTURA

1 Ve hacia la izquierda, elimina a los dos soldados nazis y empuña la ametralladora pesada para destruir todos los aviones nazis que intenten despegar. Cuando ya no quede ninguno, da media vuelta, sube a la plataforma de la izquierda y utiliza el látigo para saltar hasta el otro extremo del teleférico.

2 Ve por la puerta de la derecha, métete en el elevador del final de la pasarela y elimina a todos los nazis de la sala. En cuanto acciones la palanca, entrarán nuevos enemigos a los que debes liquidar para acceder al teleférico. Lo que sigue es una repetición del nivel "Terror a 2000 pies".

FORTALEZA DEL DRAGÓN NEGRO

LA FORTALEZA DEL DRAGÓN NEGRO

1 Gira a la izquierda, sube al tejado ve hasta la siguiente plataforma. Salta hacia la izquierda y elimina al guerrero oriental. Cruza el puente, sube por las escaleras y tira la caja de madera por el agujero. Métete por el boquete y usa el látigo para cruzar el puente. Salta de plataforma en plataforma y luego sube por las enredaderas.

2 Colúmpiate con el látigo golpeando repetidas veces la pared hasta que se abra un boquete. Pasa por él y elimina a los dos guerreros. Utiliza el entarimado para llegar hasta la puerta superior. Colúmpiate de nuevo con el látigo golpeando repetidas veces la pared hasta abrir otro boquete. Una vez fuera, sube por las enredaderas y liquida a los dos guerreros que patrullan la zona.

3 Gira a la derecha, cruza la puerta de la izquierda y encontrarás una fuente. Retrocede hasta el exterior, gira a la derecha y baja por la rampa hasta llegar a la altura del puente. Entra en la fortaleza y empuja la palanca de la derecha. Sal al exterior, baja por la rampa y pasa por la puerta de la derecha, tras la que hay dos guerreros y otra palanca. Vuelve al exterior, gira a la derecha salta sobre la plataforma de madera y de ahí a la de enfrente y al pasillo de la izquierda.

LLAMADA DE COMBATE

Gira a la derecha, sal de la zona inundada y elimina a los guerreros que patrullan la entrada. En la habitación de la izquierda, hay munición para la ballesta y una carga explosiva. A la derecha, una fuente y una rampa que permite subir a un tejado en que encontrarás unas ruinas. Pon en ellas la carga explosiva y entra por el boquete tras la explosión.

LA TORRE DE LAS TORMENTAS

1 Utiliza el látigo para alcanzar el primer piso de la torre, acaba con los tres guerreros y sigue hacia la derecha. Trepa al entarimado, métete en el montacargas y aparta las piedras para acceder al siguiente nivel.

2 Después de liquidar a otros tres guerreros, sigue hacia la derecha y utiliza los montacargas para alcanzar la plataforma de enfrente. Gira a la derecha y encontrarás una fuente y dos guerreros que rondan la puerta de salida.

EL RESCATE

Llegarás a la sala en la que está retenida tu compañera Mei Ying. Antes de rescatarla, deberás acabar con las mellizas Feng, expertas en artes marciales. Para hacerlo, lo mejor es que bebas las pociones mágicas Fuerza de Tigre y Piel de Hierro y te hagas con el sable que hay en el lateral derecho de la sala.

TEMPLO DE KONG TIEN

DESCENSO A LA OSCURIDAD



1 Indiana ha sido víctima de una trampa y cae hacia las entrañas de la montaña. Usa el látigo para aferrarte al saliente y luego bebe algo de agua reparadora. Evita los orificios que hay en el pasillo y lánzate por la rampa que hay un poco más adelante.

2 Durante el largo descenso, deberás evitar pisar las terrazas de color marrón oscuro si no quieres ser acribillado por flechas imposibles de esquivar. Más adelante, deberás evitar también las llamas que brotan de la pared.

LAS CATACUMBAS

1 Acaba con los dos primeros muertos vivientes y entra en el templo. En el siguiente pasillo te darás de bruces con otros tres nomuertos. Apodérate antes del sable que hay en la primera tumba de la izquierda. Bebe de la fuente del final del pasillo y pasa por la puerta de la izquierda. En el siguiente recodo te esperan cuatro muertos vivientes más.

2 Llegarás a una sala flanqueada por dos grandes lámparas y con un martillo y un gong en el centro. Coge el martillo y dale fuerte al gong. El suelo se abrirá bajo tus pies e irás a parar a una habitación con otra lámpara. Coge la antorcha azul de la derecha y utilízala para encender la lámpara. Se abrirá una puerta a tus espaldas que lleva a una sala circular en la que deberás resolver un puzzle.

3 Sin embargo, antes debes encender las ocho lámparas esparcidas por las catacumbas. Entra por la primera puerta a la izquierda, elimina a los dos muertos vivientes y sube por la rampa. Tras encender las dos primeras lámparas, se abrirá una puerta que conduce a una tercera. No pises las baldosas rojas o sufrirás una potente descarga eléctrica. Al final de la rampa, hay otra habitación con dos lámparas. Bebe de la fuente del rincón y vuelve al principio de la rampa electrificada. Salta al piso inferior, liquida a los muertos vivientes y cruza la puerta roja.

LA GARRA DEL DRAGÓN

1 De nuevo en la sala del puzzle, pasa por la primera puerta a la izquierda. Se trata de cruzar el corredor de las baldosas azules y



prender fuego a las dos antorchas. La superficie sobre la que estás empezará a girar y algunas baldosas azules se convertirán en rojas. Debes salir de allí pisando únicamente las azules.

2 Vuelve a la sala del puzzle y cruza la siguiente puerta a la izquierda. Un enorme precipicio te separa de las dos antorchas siguientes. Parece que no puedes acercarte a ellas, pero la antorcha azul te permitirá entrever unas baldosas que flotan sobre el vacío. Pasa por ellas y llegarás hasta las lámparas.

3 Regresar no será tan fácil, ya que las baldosas flotantes empezarán a moverse arriba y abajo. Llega el momento de resolver el enigma de I Ching. Debes girar las tres anillas para hacer que las ocho figuras del círculo interior coincidan con las ocho del exterior. Si lo haces bien, podrás recuperar el Pa Cheng (un arma de poder terrorífico) e iniciar el camino hacia el templo de Kong Tien, donde encontrarás un corredor secreto dentro de una de las tumbas.

LA SOMBRA DE KONG TIEN

Vencer al demonio Kong Tien es más fácil de lo que parece. Empieza por esquivar sus conjuros cubriéndote tras las columnas y destruye a los demonios que envíe contra ti. Cada cierto número de ataques, Kong Tien necesitará recargar su energía. Es entonces cuando debes aprovechar para lanzar el Pa Cheng contra alguna de las tres Esferas del Dragón que le rodean. Si las destruyes, acabarás con el monstruo.

LA TUMBA DEL EMPERADOR

LA TUMBA DEL PRIMER EMPERADOR

1 Avanza hasta el final del pasillo y golpea el extraño objeto metálico que cuelga del techo. El suelo se hundirá e irás a parar a un agujero de cuyas paredes brotan bloques de piedra. Verás aflorar una punta y, segundos después, el bloque cuyo impacto debes esquivar.

2 En cuanto consigas volver al nivel superior, retrocede para entrar en la tumba. Evita las lenguas de fuego que salen de la pared y ve saltando de una plataforma a otra ayudándote con el látigo. Al final, encontrarás la palanca que da paso a la siguiente estancia.

3 Vuelve al pasillo principal y cruza la segunda puerta a la derecha. Te espera una trampa eléctrica cuya frecuencia puedes estudiar lanzando contra las esferas azules uno de los cráneos que se amontonan en el suelo. Debes esquivar las descargas pulsando Q en el momento oportuno. Una vez activada la pancarta que hay a mitad de recorrido, se abrirá la puerta que te permite seguir adelante.

CAMINA AL PELIGRO DESCONOCIDO

Te toparás con tres guerreros a los que puedes liquidar con el Pa Cheng. Haz lo propio con los espíritus y frente a ti se abrirá una puerta. Llega el momento de utilizar el Espejo de los Sueños para detectar a tiempo la cascada de paredes móviles, cuchillos y baldosas flotantes que te acechan. Hecho esto, bastará con liquidar al resto de espíritus y guerreros que cortan el paso.

LAS CAMPANAS DE LA MUERTE

1 Elimina a los dos espíritus y se abrirá la puerta de la siguiente sala. Baja por las escaleras y te enfrentarás a un guerrero de piedra con muy mala uva al que debes esquivar mientras le debilitas con el Pa Cheng. Se irá desintegrando hasta desaparecer del todo. En la siguiente sala, te espera el puzzle de las campanas de los espíritus.

2 Se trata de una prueba de memoria: debes memorizar la melodía ejecutada por las campanas y reproducirla con la ayuda del Espejo de los Sueños. Son cuatro las melodías a memorizar. Si no retienes alguna, tira de la anilla y vuelve a escucharla.

LA VENGANZA DE VON BECK

1 Tras el abismo que deberás superar a golpe de látigo, te espera Von Beck, que conduce un vehículo triturador y tiene pensado hacer puré de Indiana Jones. Debes huir como un vil cobarde, y evitar según huyes los agujeros del suelo.

2 Se trata de un recorrido largo y difícil, así que necesitarás mucha paciencia para superarlo. Al final, te esperan una rampa y un enorme foso que superarás con la ayuda del látigo. Von Deck caerá al vacío y tú podrás cruzar los pilares que llevan al inframundo.

EL INFIERNO

LOS PILARES DEL INFRAMUNDO

1 Para llegar a la cripta, debes cruzar el muro de los sueños, un infierno salpicado de trampas, saltos mortales y poderosos enemigos. Dos guerreros de piedra y un espíritu de color azul custodian las tres columnas doradas.

2 Gíralas, de derecha a izquierda, y aparecerán unas plataformas que pueden llevarte, de salto en salto, al siguiente muro... si saltas deprisa. Deberás repetir la acción hasta cuatro veces más, sólo que cada vez habrá más columnas, cambiará el orden en el que deberás girarlas y los saltos serán más difíciles.

EL CORAZÓN DEL DRAGÓN

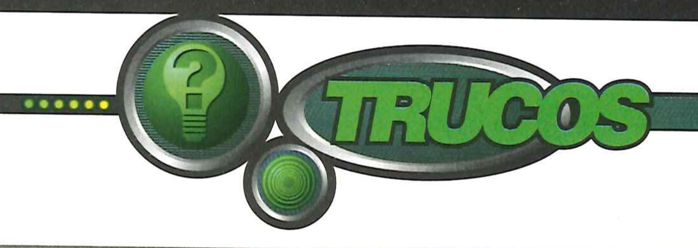
La prueba que te separa del Corazón del Dragón también se las trae, ya que deberás cruzar una hilera de baldosas flotantes que tienden a desaparecer. Sólo las grises son seguras, y aún en éstas es posible que mueras achicharrado por lenguas de fuego procedentes de las estatuas de los dragones. Cuando el Corazón del Dragón caiga en tu poder, aparecerá el mariscal Kai para quitártelo de las manos y utilizar su poder contra ti creando cuatro guerreros de piedra.

LA ASCENSIÓN DEL EMPERADOR NEGRO

1 Sal del la tumba y enfréntate a Kai. El Pa Cheng no puede perforar el escudo que rodea al mariscal, así que tendrás que recargarlo con el poder de las energías místicas. Son cuatro en total, repartidas en los laterales del escenario.

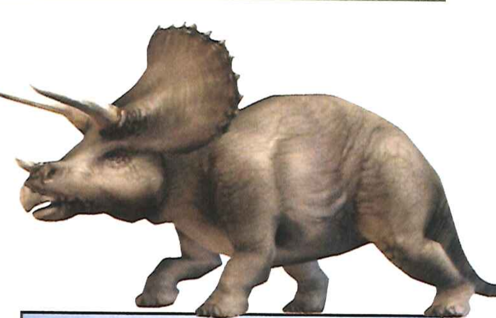
2 Evita todo lo que puedas los proyectiles que te lanzarán Kai y su enorme dragón y ve recogiendo uno a uno los poderes místicos. Cada vez que cargues uno en el Pa Cheng, lánzaselo a Kai. Cuando los cuatro le hayan golpeado, estará a tu merced y podrás destruir el Corazón del Dragón. Fin.





JURASSIC PARK: Operation Genesis

Como decíamos en el análisis de este juego, conseguir un parque de cinco estrellas **es una simple cuestión de tiempo**. Aun así, **hay que seguir unas mínimas directrices** para que ningún imprevisto o error de gestión envíe al traste tu gran proyecto.



PRIMEROS PASOS

Cuando elijas el terreno del parque, estarás definiendo en realidad el nivel de dificultad del juego. Ten en cuenta que las montañas son un obstáculo insuperable que debes evitar a toda costa. La isla ideal para construir un parque sin complicaciones debe ser de grandes dimensiones, llana, y con un largo río que la atraviese. Sitúa la entrada del parque en un extremo de la isla para que pueda expandirse a partir de ahí.



TRABAJA SIN DESCANSO

No dejes que tu equipo de investigación tenga un momento de respiro. Para empezar, haz que trabajen en la protección para el mal tiempo y las distintas vacunas para los dinosaurios. Comprueba regularmente que los equipos de excavación no han acabado con los recursos de la zona en la que estén trabajando. De ser así, adjudícales una nueva zona.



MAXIMIZA RECURSOS

Invirtiendo en nuevos equipos de extracción, conseguirás agotar antes los cinco yacimientos que se te ofrece por parque. De ti depende si quieres acelerar o no el ritmo de juego. Cuando encuentres ámbar, suele ser mucho mejor venderlo que extraer el ADN de él. Como norma, suele ser mejor convertir este tipo de recursos en dinero que luego podrás gastarte en el mercado de ADN.

DIVIDE Y VENCERÁS

Si no quieres malgastar el dinero, empieza construyendo un gran recinto para herbívoros y otro para carnívoros. Construye un solo criadero y sitúalo en el recinto de los herbívoros. Todos los dinosaurios pueden salir de él, basta con que sitúes a tus rangers en las mediaciones y les ordenes que seden a las criaturas y las trasladen a sus correspondientes recintos para evitar así problemas. Ni se te ocurra construir el criadero en el otro recinto, ya que los carnívoros se comerían a los recién nacidos antes de que llegues a trasladarlos.



NO CORRAS RIESGOS

Junta tantos herbívoros como quieras en un mismo recinto, pero los carnívoros de distintas especies estarán mejor en jaulas separadas a menos que hayas comprobado previamente que son cien por cien compatibles. Tampoco es una buena idea hacer que la atracción safari recorra un recinto con alguna especie peligrosa dentro, ya sea carnívora o herbívora. No escatimes gastos en personal de la limpieza; no supone un gran gasto en comparación con el dinero que va a proporcionarte tener un parque en perfectas condiciones.

REGULA LOS PRECIOS

No aumentes de forma descontrolada el precio de las atracciones, ya que eso hará



que cada vez menos visitantes entren en ellas. En cambio, puedes experimentar tanto como quieras con el precio de la entrada del parque. Eso no parece importar a tus clientes: por mucho que suba, seguirán acudiendo.

CUIDADO CON LOS DESASTRES

En caso de tornado, no dudes en activar la alarma del parque. Desde ese momento, limita los gastos extraordinarios todo lo que puedas, ya que vas a tener que hacer frente a los desperfectos, que no serán nada baratos. En caso de tormenta eléctrica o de ola de calor, no es necesario que actives la alarma ya que la probabilidad de sufrir accidentes es muy baja y totalmente asumible.

UN SECRETO

Para acceder al modo de juego Emplazamiento B, en el que podrás observar el comportamiento de las especies jurasicas en condiciones "reales", es decir, tal y como vivían en su época de gloria, tendrás que superar todas las misiones del juego.



PRO RACE DRIVER

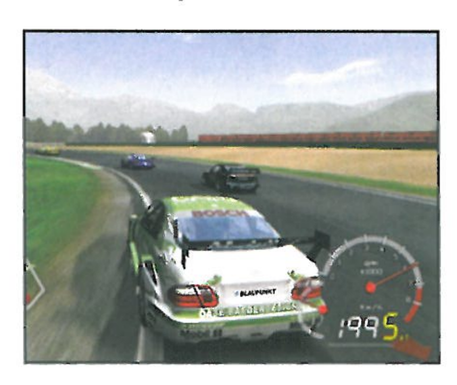
Este juego de carreras cargado de historia que tan bien valorábamos en nuestro número anterior **tiene también su intríngulis**. Por sencillo que parezca, **es rico en pequeños secretos** que no te vendrá mal conocer.

OBJETIVOS DE LOS CAMPEONATOS

En ocasiones, para fichar por un equipo habrá que dar una vuelta contrarreloj y batir el límite de tiempo establecido. Lo más importante es mantenerse en todo momento en la pista sin forzar en las curvas. Si no lo consigues a la primera, habrá cuatro intentos más. Si ni por esas, ficha por un equipo más modesto.

Puedes consultar las distintas ofertas que te llegan por correo electrónico. Varían en función de tu actuación en la temporada anterior, por lo que recibirás mejores ofertas y condiciones más generosas a medida que empieces a destacar. Eso sí, cada vez te será más difícil ganar premios y obtener bonificaciones.

Pasarás muchas horas durante el juego acumulando dinero sin saber qué hacer con él, pero su propósito se descubrirá cuando superes todos los límites de anteriores campeonatos, pues necesitarás 8 millones para acceder a los campeonatos Élite de clase A y B.



GARAJES Y BOXES

Antes de iniciar la carrera, puedes configurar los reglajes de tu coche en el garaje, y salir a dar unas vueltas para comprobar qué tal funcionan. Ten en cuenta tanto los datos climáticos como las recomendaciones que se te darán en el taller dependiendo de las características del trazado.

Cada campeonato consta de seis carreras (con excepción del Mundial LOLA, que consta de siete). Al menos en una de ellas, será imprescindible entrar a boxes. Te lo indicarán antes de empezar a correr y la parada será obligatoria en algún momento entre el final de la primera vuelta y el comienzo de la última.

En tu camino por los boxes, la vista pasa automáticamente al interior de la cabina y el control y la velocidad son automáticos, por lo que sólo deberás preocuparte de mover los controles a izquierda y derecha para seleccionar, en la barra de reparaciones, si quieres realizar más o menos operaciones. Pulsa el freno de mano en cualquier momento para interrumpir su trabajo y salir a pista de inmediato.



LOS DESAFÍOS

Terminar entre los tres primeros cada campeonato es muy importante, ya que uno de tus rivales se pondrá en contacto contigo para desafiarte (en circuitos repartidos por todo el mundo) a una carrera con una sola vuelta y dos nuevos coches idénticos entre sí. Para acceder a dichos retos, debes dirigirte al mapamundi colgado de la pared de tu cuarto. Si ganas, te llevas el coche a casa, y tienes nada menos que 11 deportivos nuevecitos que conseguir para ser empleados, posteriormente, en las carreras Élite.

Te puede interesar jugar sucio. Es decir, sé malo y embiste a tu contrario a la primera oportunidad para sacarle del asfalto. No serás descalificado ni tendrás que pagar los daños.

CÓMO TERMINAR LA HISTORIA

También te encontrarás con algunos eventos de un solo día, es decir, carreras por invitación a las que se te llamará si estás haciendo un buen papel y en las que el único objetivo es ganar puntos. Y cada dos carreras podrás guardar la partida. Eso significa que si no estás satisfecho con lo obtenido en las dos últimas, puedes no hacerlo, salir del modo Campeonato, volver a entrar en él desde tu ordenador y repetirlas.

Los campeonatos necesitan de alrededor de 40 puntos para ser ganados, pero ello varía en función de parámetros aleatorios. Merece la pena pasar por todas las competiciones disponibles, ya que hay distintas pistas, coches y modalidades para probar.

Una vez que termines primero en cualquiera de las dos clases Élite, verás el vídeo correspondiente al final del juego, aunque podrás seguir compitiendo si quieres, ya que seguirás recibiendo nuevas ofertas de otros equipos. Si ahora accedes a los modos de carrera libre, todos los circuitos y campeonatos estarán disponibles y podrás también hacerte otros ha medida escogiendo coches, pistas, vueltas, climatología, boxes y nivel de los contrarios.

TRUCOS

PUNTOS NECESARIOS EN LAS COMPETICIONES

NIVEL SUPER SPORTS = 132 puntos
NIVEL POWER RACING = 162 puntos
LOLA WORLD CHAMPIONSHIP = Ganar el campeonato
CLASE ÉLITE A / B = Pagar 8 millones en concepto de inscripción



TRUCOS

Los trucos en este juego están codificados y varían según el código que acompaña cada original, pero hay algunos universales que todos los usuarios pueden emplear. Debes introducirlos en el archivador llamado Bonificación, que encontrarás en el menú de opciones.

sim
Modo de conducción realista
damage
Incremento de daños en todos los coches
credits
Ver los títulos de crédito





ANNO 1503: El nuevo mundo

Nuestra batería de pequeños grandes **consejos se centra en los inicios** del juego, que van a ser duros. Cuesta lo suyo hacerse con su dinámica y conseguir que la balanza comercial pase a ser positiva, **pero siguiendo estos pasos se te hará** algo más **fácil**.



EXPLORA

Un consejo útil que te permitirá ganar mucho tiempo: graba la partida con el nombre que elijas nada más iniciarla. Luego, ya puedes dedicarte a explorar el mapa tomándote el tiempo que quieras. La mejor forma de localizar al resto de civilizaciones consiste en seguir a los barcos que te encuentres. Recuerda que para acelerar el ritmo de juego y entrar antes en acción puedes usar las teclas de función F8 y F7.

INSTÁLATE

Además de al resto de civilizaciones, es importante localizar una isla adaptada a tus necesidades, o sea, con espacio suficiente para construir en ella, además de disponer de minas de sal y mineral. En cuanto hayas localizado el lugar en el que te establecerás, carga la partida que habías guardado y ve directamente a tu nuevo asentamiento para construir tu almacén portuario inicial.

SEGMENTA

Una buena idea consiste en dividir tu isla en dos, siempre que sea posible. Puedes dedicar un lado a las estructuras de aprovisionamiento y el otro a las casas y edificios comerciales. Así tendrás la zona residencial libre de animales indeseables. En el almacén, activa el botón Denegar el material de construcción, de forma que los pioneros no se establezcan hasta que tú lo creas conveniente.

PRIMERAS CONSTRUCCIONES

Llega el momento de levantar tu asentamiento. En primer lugar, debes construir un edificio principal de mercado en medio del bosque. Cerca de él, puedes construir un par de cabañas de leñador. Es muy importante fijarse en dónde están las salidas indicadas con una flecha verde antes de colocar estos edificios. Las flechas indican los lugares en que tendrás que construir caminos que lleven a algún puesto de mercado o almacén. A continuación, puedes construir una cabaña de pescador y un par de cabañas de cazadores cerca de las de los leñadores. Esto te dará un excedente de comida con el que podrás comerciar (preferiblemente con los venecianos) para hacerte con las herramientas que muy probablemente escasearán en tu asentamiento.



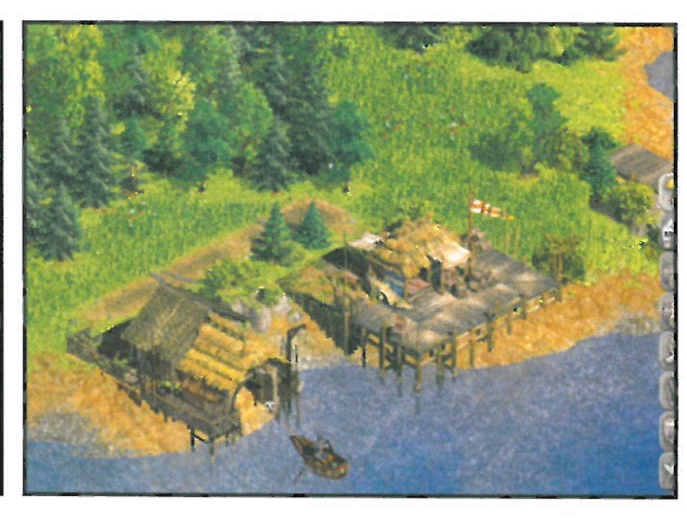
CRECIMIENTO SOSTENIDO

Llega el momento de edificar las primeras casas. Para ello, lo mejor es construir un edificio de mercado alejado y rodearlo de caminos para ir construyendo a su alrededor. Cerca de este mercado, deberías construir los primeros edificios comerciales de comida y telas. A continuación, levanta las casas en grupos de cuatro rodeadas de camino. Si alguna de ellas se derrumba, será porque no tienes suficiente comida para mantenerlas. En caso de que se incendien, simplemente destruye la casa afectada hasta que dispongas de un equipo de bomberos que se encargue del problema.

EQUIPA

Cuando llegues a la docena de casas, puedes construir una curtiduría y crear una mina de sal con su respectiva fábrica. A partir de ahora, construye cuatro granjas pequeñas y planta patatas en ellas. Ordena que sólo produzcan alcohol. En cuanto tengas una cantidad suficiente, construye la taberna cerca de la zona residencial. La venta de alcohol y sal marcará la diferencia, y será ahora cuando empieces a obtener beneficios. Tu pequeño imperio no ha hecho más que empezar, pero ya vas por el buen camino.





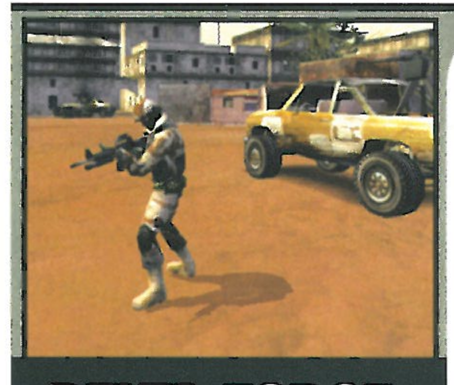


¿**Te estás exprimiendo las meninges** para que tu aeropuerto japonés esté acabado antes que el AVE? ¿**Se te resisten los vietnamitas**? Pues **aquí tienes** una ración generosa de bombas incendiarias y **dinero a espuertas** para agilizar las obras.

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Para activar los trucos, pulsa la tecla º (al lado del 1), teclea los siguientes códigos y vuelve a pulsar º para cerrar la consola una vez activados.

behindView 1	Jugar en tercera persona (0 para volver a primera)
behindView 0	Jugar en primera persona
ghost	Atravesar paredes
walk	Desactivar el modo ghost
fullAmmo	Munición extra
demoRec X	Grabar una secuencia del juego (X=nombre que le asignes)
stopDemo	Detener la grabación
demoPlay X	Ver una grabación (X=nombre de la grabación)
god	Invencibilidad
godteam	Invencibilidad para todo el equipo
Godhostage	Invencibilidad para los rehenes
godall	Invencibilidad para todos
toggleUnlimitedPractice	Los objetivos se renuevan
toggleCollision	Permite atravesar al resto de personajes
toggleThreatInfo	Mostrar la información del escenario
neutralizeTerro	Neutralizar a todos los terroristas del escenario
disarmbombs	Desactivar todas las bombas del nivel
deactivateIODevice	Desactivar todos los dispositivos electrónicos del nivel
rescuteHostage	Rescatar a todos los rehenes del nivel
disableMorality	Desactivar las reglas de moralidad
showFOV	Mostrar el campo de visión de los personajes
gunDirection	Mostrar el haz láser de las armas
route	Mostrar los movimientos de los terroristas
routeAll	Mostrar los movimientos de terroristas y rehenes
killThemAll	Hacer desaparecer a los personajes no jugables
killTerro	Hacer desaparecer a todos los terroristas
killhostage	Hacer desaparecer a todos los rehenes
killRainbow	Hace desaparecer a todos los miembros de tu equipo
callTerro	Hacer que los terroristas acudan a tu posición
playerInvisible	Invisibilidad para los terroristas
tSurrender	Los terroristas se rinden cuando les apuntan
tSprayFire	Los terroristas disparan sin apuntar al verte
tAimedfire	Los terroristas te cubren
tRunAway	Los terroristas se alejan de ti
rendSpot	Ver la disposición de los terroristas
tNoThreat	Desactivar los trucos que afectan a los terroristas
toggleHostageThreat	Información sobre los rehenes amenazados
setHPos X	Cambia la posición de los rehenes (sustituir X por 0=de pie, 1=de rodillas, 2=boca abajo, 3=fetal, 4=agachados, 5=aleatorio)
resetThreat	Desactivar las amenazas a los rehenes
HNA	Ejecutar la siguiente animación de los rehenes
HPA	Ejecutar la anterior animación de los rehenes
HP 0	Activar las animaciones de los rehenes (0=una sola vez, 1=continuamente)



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Abre la consola con la tecla º (al lado del 1) e introduce cualquiera de estos códigos durante el transcurso de la partida.

91d428aa	Invulnerabilidad
43b24753	Invisibilidad
fc1ef2ed	Más munición
3cfe170c	Munición infinita



DEVASTATION

Durante el juego, pulsa º (al lado del 1) para acceder a la consola y teclea los siguientes códigos. Aparecerá un mensaje para confirmar que los trucos han sido activados.

god	Invulnerabilidad
allammo	Munición al máximo
ghost	Atravesar paredes
fly	Volar
walk	Desactivar los modos ghost y fly
dopeFish	Todas las armas

VIETCONG

Durante el juego, pulsa º (al lado del 1) para acceder a la consola, teclea cualquiera de los siguientes códigos y pulsa Enter.



GIFTFROMPTERODON	Activar los trucos
CHTHEAL	Restablecer la salud
CHTHEALTEAM	Restablecer la salud del equipo
CHTWEAP X	Obtener el arma X (X=un número entre 0 y 30)
CHTAMMO	Obtener munición
CHTGRENADES	Obtener granadas
CHT3PV 1	Vista en tercera persona (0 para desactivarlo)
SHOWFPS 1	Mostrar FPS (0 para desactivarlo)
SHOWPROF 1	Mostrar las estadísticas (0 para desactivarlo)



BIG MUTHA TRUCKERS

En Opciones, encontrarás el menú de trucos en el que podrás introducir los siguientes códigos.



CHEATINGMUTHATRUCKER	Activar todos los trucos excepto el camión extra
LOTSAMONEY	Obtener dinero
LAZYPLAYER	Desbloquear todas las misiones
USETHEFORCE –	Cambio de marchas automático
SATNAV VICTORS	Inmunidad diplomática
VARLEY	Obtener el camión extra
DAISHI	La gente aparece pequeña
GINGERBEER	Camión superrápido
PUBLICTRANSPORT	Tiempo ilimitado para las misiones
6WL	Desactivar los daños



WARRIOR KINGS: BATTLES

Para activar los trucos, basta con escribir los códigos correspondientes durante el juego.

gimmegimme	10.000 de cada recurso
doyousee	Revelar el mapa

AIRPORT TYCOON 2

Pulsa º (al lado del 1) durante el juego para acceder a la consola. Teclea uno de los siguientes códigos y pulsa **Enter** para activarlo.



ineedCash	Obtener 100.000.000 de dinero extra
massDrop	Obtener un gran aeropuerto
doEarthquake	Provocar un terremoto
doTornado	Provocar un tornado
setBudget XXX	Obtener XXX de dinero en cada contrato
setCash XXX	Ingresar XXX de dinero en la caja
hideGame	Ocultar el juego
showGame	Volver al juego



UNOS TANTO, OTROS TAN POCO

Suerte dispar para los juegos de rol masivo



Coches del pasado para un juego que ya forma parte del recuerdo.

Los universos persistentes parecen estar pasando por un proceso de criba natural, algo lógico, dada la relativa saturación de ofertas que empezaba a notarse en el mercado. Entre las compañías mejor situadas para resistir el empuje de la competencia, está Mythic Entertainment, el estudio responsable de *Dark Age of Camelot* y del futuro *Imperator*. La financiera TA Associates ha decidido invertir en ellos nada más y nada menos que 32 millones de dólares, lo que parece garantizar de sobra la continuidad de sus proyectos. En cuanto a Artifact Entertainment, por fin ha conseguido editor internacional para *Horizons*. Infogrames será la compañía encargada de distribuir el juego.

Bastante menos suerte ha tenido *Motor City Online*, cuyos servidores han sido cerrados debido a la escasez de jugadores. Electronic Arts estudia compensar a sus usuarios regalándoles una copia de *Sims Online* o *Ultima Online*.

PODERÍO ORIENTAL

Dragon Raja, la alternativa que viene del este

Gracias al grupo de jugadores españoles integrados en el clan Blade (www.blade-clan.tk), hemos descubierto el juego llamado Dragon Raja (www.dragonraja. com.my). Se trata de un juego de rol masivo on line en plena fase de crecimiento y que, de momento, puede jugarse de forma gratuita. Además, aunque su planteamiento cae en exceso en los tópicos del género, se trata de un juego bastante estable y con un digna jugabilidad, inspirada en gran medida en *Diablo*.



Magos, guerreros, arqueros y sanadores....



GRADÚATE, AHORA PUEDES

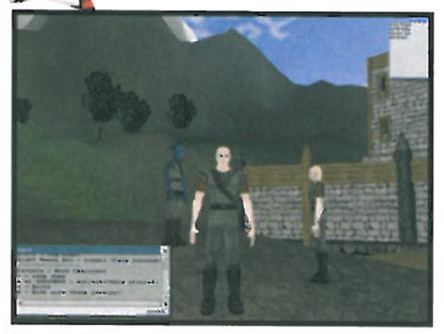
Ya puedes titularte on line como diseñador de juegos

La Universidad de Tecnología Avanzada de Estados Unidos ha inaugurado sus estudios de diseño de videojuegos (www.gamedegree.com) a distancia. Los estudiantes extranjeros deben acreditar un alto nivel de inglés como requisito indispensable. Entre las asignaturas a cursar está la de historia de los videojuegos, aplicación de texturas y materiales 3D en Maya y programación de inteligencia artificial.

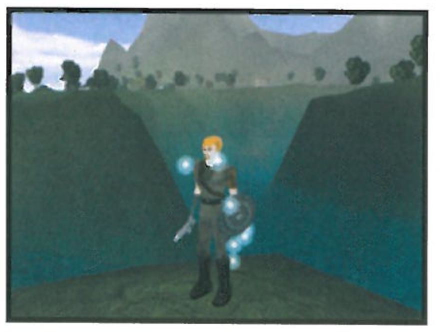
ROL EN ESPAÑOL

Nace un nuevo proyecto en Argentina

Aún no es más que un minúsculo embrión, pero ya podemos ver las primeras ecografías. *Regnum Online* se acerca a la fase alfa y las primeras capturas (disponibles en www.regnum-online.com.ar) dan a entender que podría ir en la línea de *Dark Age of Camelot*. Eso sí, el juego de la compañía Argentina NGD Studios usa un motor gráfico propio algo más modesto que el NetImmerse. Pese a las previsibles limitaciones, está previsto que el juego incorpore tres reinos distintos, numerosas razas y múltiples combinaciones posibles a la hora de crear personajes. Habrá que seguir la pista a este título, pero de momento aún está por definir algo tan vital como si será gratuito o de pago.



Según dicen, estas imágenes no son representativas de la calidad del producto.



Primeras pruebas del uso de partículas para los efectos de los hechizos.

FIEBRE ON LINE PARA LA E3



Veteranos y debutantes presentarán sus juegos en Los Ángeles

La próxima edición de la feria de la industria virtual más importante del mundo, la E3, servirá de escenario para la presentación de juegos como *Star Wars: Galaxies* y *Everquest 2*, ya exhibidos el año pasado pero mucho más avanzados ahora que entonces. Junto a este par de gloriosos veteranos, se presentarán novedades como *Wish* (www.mutablerealms.com), juego del que te hablamos el mes pasado y que pretende convertirse en el primer juego on line ultramasivo. Se espera también que pueda verse alguna de las tres expansiones en desarrollo de *Dark Age of Camelot*. Las dos primeras son gratuitas e incluirán, entre otras cosas, las tan esperadas viviendas para los personajes.



En el tiempo que les queda, tal vez les crezca el pelo.

CLANES DE LA RED



4SOLDIERS.COM

Un clan que pretende agrupar a la comunidad hispana de jugadores de *Soldier of Fortune II*. Sus miembros formaron parte en su día del SOF Hispano y han crecido en torno a la página www.4soldiers.com, de visita casi obligada si eres un incondicional del juego. En ella encontrarás noticias actualizadas y montones de jugadores que se conectan a diario para participar en foros y chats.

www.4soldiers.com

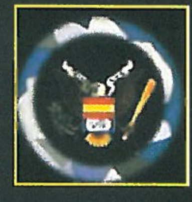


CLAN IBERO

Este grupo de jugadores de Counter Strike pasa por un periodo de reestructuración. Antes eran competitivos e intentaban ganar por la vía rápida, pero dicen que ahora le dan mucha más importancia al trabajo en equipo y el disfrute colectivo. Sólo son siete y les gustaría reclutar a tres jugadores más para llegar a la decena. En su página web encontrarás la información básica del clan y una dirección de contacto en caso de que quieras unirte a ellos.

www.clan-ibero.cjb.net

(=LK6=)



Verdaderos profesionales de *Medal of Honor: Allied Assault* que, además, hacen gala de un fino sentido del humor. Actualmente cuentan con 28 soldados en sus filas y están abiertos a nuevas incorporaciones. Disponen de servidor propio y, además de participar en competiciones como la LEC y la Razor's Edge, han iniciado una competición interna para que los miembros del clan se mantengan en forma. Vale la pena destacar su firme política de juego limpio y el diseño de su web.

www.lk6.net

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

En los últimos años, todo lo que toca **Blizzard** se convierte en oro. Tras los éxitos arrolladores de *Starcraft*, *Diablo* y *Warcraft*, ahora **acomete su proyecto más ambicioso**: un juego de rol multijugador masivo. ¿El escenario? **El mundo de *Warcraft***, por supuesto.

Por G. Carmona

WORLD OF WARCRAFT



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Blizzard
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Por determinar

EN RESUMEN

El mercado de los juegos de rol multijugador masivos es terriblemente competitivo, pero Blizzard tiene a su favor la experiencia de Battle.net y el apoyo incondicional de una legión de fans. Si consigue dar con el ingrediente mágico de sus anteriores títulos, *Everquest* y compañía ya pueden ir echándose a temblar.

A lo largo de tres juegos y dos ampliaciones, *Warcraft* ha pasado de ser un mero conflicto bélico entre orcos y humanos a transformarse en un universo fantástico con identidad propia. Tanto, que incluso se han escrito novelas dedicadas a expandir sus mitos y leyendas. Con esta base, la idea de diseñar un juego de rol multijugador masivo en el que los jugadores puedan interpretar a un personaje de ese mundo, interactuar entre sí y correr aventuras tiene mucho terreno ganado. Según Bill Roper, vicepresidente de Blizzard, "su entorno de corte fantástico es sencillamente ideal para crear un juego de estas características, y para nosotros es una oportunidad única de profundizar en ese mundo y darle la consistencia que se merece".

¡Quiero ser un hombre-toro!

Ya sabíamos que *World of Warcraft* permitirá jugar con personajes de diversas razas y clases. Pero Bill Roper visitó Madrid recientemente para mostrarnos en vivo y en directo algunas de ellas. En concreto, pudimos contemplar las habilidades de un chamán orco, una humana y un enano magos y, por último, un guerrero Tauren (un cruce entre hombre y toro). Está confirmado que habrá más clases de personaje y razas a escoger en la versión final, pero Blizzard se reserva la naturaleza exacta de dichas razas. Tienen muchos números los elfos nocturnos, y las propuestas de la comunidad de jugadores giran en torno a una raza de muertos vivientes, trolls e incluso centauros o goblins. En la presentación también quedó

Entrevista a Bill Roper, vicepresidente de Blizzard

"SIEMPRE INTENTAMOS INTRODUCIR CONCEPTOS NUEVOS"

Durante la presentación del juego en España, el orondo vicepresidente de Blizzard se prestó a ser entrevistado con el aplomo de quien lleva atendiendo a la prensa toda la vida.

GAME LIVE: ¿Cual es el secreto del éxito de Blizzard?
BILL ROPER: Es importante el hecho de que todos en la compañía somos jugadores. Pasamos mucho tiempo jugando, y esto se refleja en nuestros propios juegos. También dedicamos mucho tiempo a hablar con nuestra comunidad de usuarios, y eso nos ayuda a mantener un alto estándar de calidad. Por último, siempre intentamos introducir conceptos nuevos, cosas que no se hayan visto antes.

GL: La comunidad de jugadores que se ha creado en torno a los juegos de Blizzard es enorme. ¿Cómo os las arregláis para sacar algo en claro de tantísimas opiniones contrapuestas?
B.R.: Es imposible leer todo lo que se escribe en los foros de Internet. Hay demasiados mensajes, pero tenemos una serie de sitios clave a los que prestamos especial atención y nos centramos sobre todo en las corrientes de discusión principales.

GL: ¿Por qué tarda tanto Blizzard en hacer secuelas? Con la demanda que hay por parte de los jugadores, cualquier otra compañía ya se habría apresurado a sacar un *Starcraft 2* o *Diablo 3*.
B.R.: Sería estupendo poder sacar uno de esos cada año, pero no tenemos tantos equipos de desarrollo. Preferimos no abarcar demasiado y centrarnos en cada proyecto concreto. Además, cuando un equipo acaba un proyecto, es bueno que a continuación trabajen en algo diferente que les estimule.


Las armas y equipamiento estarán perfectamente representadas.


Las ciudades impresionan por el tamaño de sus edificios.

Muchas de las criaturas de World of Warcraft resultarán familiares, pero otras serán nuevas

claro que muchas de las criaturas del bestiario de *World of Warcraft* resultarán familiares, pero otras serán nuevas.

En cuanto a las clases de personajes y sus habilidades, pudimos comprobar que estarán fuertemente inspiradas en las que ya hemos visto en *Warcraft III*. Antes de trabar combate con un golem de la cosecha, el chamán orco lanza un hechizo de escudo de rayo para protegerse, mientras que el enano mago usa el clásico proyectil de fuego para abatir a un lobo maderero. Las clases orientadas al combate también tendrán habilidades especiales que podrán emplear durante las bregas, y se están implementando cualidades incruentas como el comercio o los primeros auxilios.

Aunque habrá un montón de opciones de desarrollo, Bill Roper señala que "el proceso de crear un nuevo personaje será extremadamente sencillo: bastará con escoger la raza, la clase y personalizar el aspecto."

Haciendo amigos

Pese a que el énfasis va recaer en los combates, Blizzard no está descuidando el aspecto social y de interacción entre los jugadores. Un buen ejemplo es la amplia gama de animaciones que se están implementando. Algunos de estos gestos se realizarán automáticamente al escribir un mensaje de chat, según se acabe con un símbolo de exclamación o interrogación. Para Roper, "este tipo de cosas hacen que la interactividad entre los jugadores tenga más vida y sea más animada". También se implementará un sistema que facilitará la formación de alianzas, y el combate entre jugadores se limitará para que nadie deba pelear si no quiere.

El proyecto todavía no ha entrado ni en su fase beta. Los esfuerzos de programación parecen haberse centrado en el espectacular motor gráfico que permite viajar por extensos entornos al aire libre sin tiempos de carga. Las amplias opciones de personalización estética de los personajes, los impresionantes diseños de los monstruos y las vastas arquitecturas de las ciudades garantizan una espectacularidad sin precedentes. La pregunta es si Blizzard será capaz de ofrecer una experiencia de juego tan fabulosa como la de sus anteriores títulos. Y el caso es que parece que sí.


Algunas armas mágicas serán muy difíciles de conseguir.

ZONA UNDERGROUND

Los desarrolladores de software lúdico independiente **no están solos** en la Red. **Existe un prestigioso festival** dedicado a apoyar y premiar las mejores obras **de estos jóvenes cachorros de la programación**. Aquí tienes cinco de las más aplaudidas.

El talento y las ideas interesantes no siempre se compran con dinero. En el desarrollo de juegos, por ejemplo, existe un mundo más allá de las superproducciones vacuas y sin imaginación que imponen al mercado su dictadura gris y de cartón piedra. El crecimiento exponencial en el interés por la tecnología lúdica ha hecho que cada vez existan más aficionados cualificados y gente de todo tipo dispuesta a desarrollar sus ideas desde la independencia, desde los márgenes de la lógica de producción y consumo.

También empiezan a proliferar los institutos y universidades que incluyen cursos de desarrollo de videojuegos, y el resultado de esos cursos y sus pruebas finales suele acabar colgándose de la Red para que jugadores ávidos de nuevas ideas lo disfruten.

Como los cineastas independientes, los desarrolladores suelen disponer de recursos muy limitados que completan con altas dosis de originalidad y entusiasmo. Fundado en el año 1998 e inspirado en el festival cinematográfico Sundance Film Festival, el Independent Games Festival es uno de los pocos certámenes que respaldan a este tipo de desarrolladores y premian trabajos amateur o de bajo presupuesto. El jurado suele estar formado por profesionales integrantes de la flor y nata del software comercial. Directivos y creativos de Microsoft, Raven Software, Ion Storm o Rockstar Games dictarán sentencia este 2003.

A continuación, presentamos cinco títulos de contrastada originalidad que han participado en alguna de las cinco ediciones de este prestigioso festival. Por otra parte, si lo tuyo es el desarrollo de videojuegos y deseas probar suerte en la edición del próximo año, no dejes de visitar www.indiegames.com. Quién sabe, tal vez algún día llegues a codearte con gente como Warren Spector, Peter Molyneux o John Carmack.

T.H.U.G.N.S. 2.0



GÉNERO:	Simulación/Estrategia
DESARROLLADOR:	Ricardo Villarreal
WEB:	www.vektorspace.com/thugs/
TAMAÑO:	22 MB







Un simulador estratégico basado en el submundo de las bandas callejeras. La acción de *T.H.U.G.N.S.* se desarrolla en la ciudad de Barrioville, un lugar en fuerte recesión en el que la policía prácticamente ha dejado de patrullar las calles. En esta selva urbana, son las bandas las que imponen su ley.

La mecánica del juego es una originalísima mezcla de elementos de *Civilization, Double Dragon y SimCity*. Empiezas cada partida con un total de 15 gamberros a tus órdenes y una pequeña fortuna de 90 dólares. Para aumentar el capital y número de efectivos, deberás desplegar a tus gamberros por todos los edificios de la ciudad y disputar su control a las bandas rivales.

Y no todo es cuestión de ir de un lado a otro a lo loco. La obra de Ricardo Villarreal es mucho más profunda y cerebral de lo que aparenta. Hay diez tipos distintos de edificios, y cada uno de ellos otorga una característica única (dinero, habilidades para el combate, nuevos gamberros) que deberás utilizar en función de las necesidades de tu banda. En cuanto a los combates, se desarrollan de forma automática. En ellos, ganar o perder pasa principalmente por dos factores: el número de gamberros que participan en la trifulca y el nivel de habilidad de que dispongan tanto en ataque como en defensa. En definitiva, material de lujo. Pero te costará unas cuantas horas dominarlo del todo.

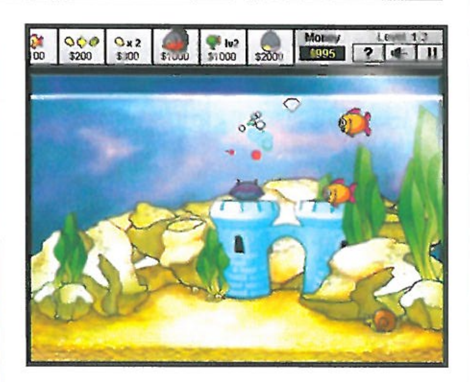


INSANIQUARIUM



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Pop Cap Games
WEB:	www.popcap.com/javagames.php
TAMAÑO:	Sin instalación





Un juego cuyas características resumen perfectamente el espíritu de las propuestas que participan en el Independent Games Festival: manejo sencillo y mecánica rompedora. *Insaniquarium* se desarrolla en el interior de una pecera. Básicamente, se trata de alimentar a tus pececitos para que crezcan sanos y fuertes. Cuando alcancen un cierto tamaño, empezarán a soltar dinero que deberás acumular con el único objetivo de adquirir los tres huevos necesarios para superar cada uno de los diez niveles de los que consta el juego. Evidentemente, a medida que progreses las cosas se irán volviendo más complejas: alienígenas que intentarán devorar a tus pececitos, nuevas variedades de peces, aliados que te ayudarán a acumular dinero y potenciadores como alimentos de mayor calidad y nuevos tipos de disparos. Por último, comentar que la creación de Pop Cap Games no requiere instalación alguna, ya que se juega directamente desde la propia página web oficial. Maravillas de la tecnología.





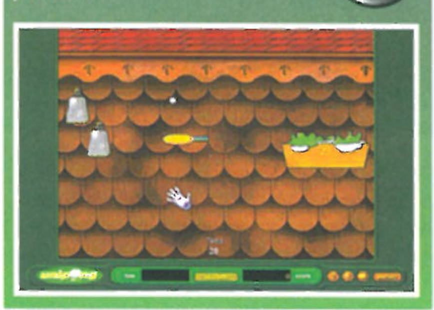
UNIPONG



GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Large Animal Games
WEB:	www.unipong.com
TAMAÑO:	5 MB

Unipong es un simulador de unipong, un deporte minoritario que consiste en hacer acrobacias con una pelota y una pala de tenis de mesa. Para superar cada uno de los tres niveles que ofrece esta demo, deberás cumplir con todos los objetivos que te asigne el ordenador. Ello implica ejecutar decenas de malabarismos y combos con la pala y utilizar la pelotita para intentar destruir algunos elementos que aparecen en la pantalla.

7



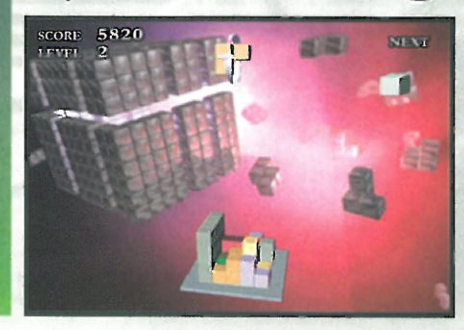
QU4TRO



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Imaginovation Interactive
WEB:	www.imaginovation.com
TAMAÑO:	23 MB

De los centenares de variantes conocidas del legendario *Tetris* de Alexey Pajitnov, tal vez sea ésta la más sorprendente. En *Qu4tro*, la acción se desarrolla en un tablero tridimensional. Ello implica que encajar las piezas resulta ahora bastante más complejo, ya que debes hacerlo teniendo en cuenta altura, anchura y profundidad. Afortunadamente, los desarrolladores han creado una interfaz ejemplarmente sencilla: el ratón desplaza la cámara y el teclado se encarga de las piezas. En fin, muy absorbente.

6



XENOHAMMER



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Varios
WEB:	http://saberx88.tripod.com
TAMAÑO:	20 MB



Un matamarcianos con un par de características muy innovadoras. La primera, que es posible recoger recursos durante el desarrollo de las misiones para luego invertirlos en mejoras para la nave. La segunda, que puedes configurar la potencia y el radio de acción tanto del escudo protector como de los cinco tipos de armas de las que dispone tu nave. Esta beta incluye, además, tres electrizantes fases, cuatro niveles de dificultad y un jefe final de dimensiones ciclópeas.



RESIDENT EVIL MOD

Juegos como *Vampire: The Masquerade* **no deberían caer en el olvido**. Puestos a rescatarlos, **¿qué mejor que llevarlos al universo** de la saga ***Resident Evil***? Además, **el equipo** que ha trabajado en este mod **es español**, para **que luego digan** que sólo buscamos fuera de casa.

Por S. Sánchez



Los miembros de la UCBS están dispuestos a no dejar títere con cabeza.

Sí, por fin llega el turno de las modificaciones para roleros. En concreto, analizamos una basada en una de las referencias del género antes de la aparición de *Neverwinter Nights*.

Este mod se centra en ofrecer opciones multijugador que recuperan el sabor de las partidas de rol de mesa. Una vez completada la instalación, cuatro jugadores podrán participar en una historia creada y diseñada por un master y que se desarrollará con los personajes y escenarios de *Resident Evil*.

Para sacarle todo el partido posible a este mod, es necesario realizar varias descargas por separado. Es muy recomendable actualizar el juego a la versión 1.1, que no sólo aporta mejoras a la versión para un solo jugador, sino también en lo que respecta a gráficos y al control de colisiones, punto crucial en el apartado multijugador.

Con o sin parche de actualización, para instalar el mod debes tener el archivo Resident Evil Pack Beta 01, que contiene los personajes, los enemigos, las armas y el resto de objetos. A partir de aquí, hay tres archivos más que puedes instalar y que corresponden a tres escenarios basados en *Resident Evil*.

Sin problemas

La instalación es más sencilla de lo que parece. Basta con descomprimir los archivos en la carpeta en que esté instalado *Vampire: The Masquerade*. A continuación, debes buscar el archivo vampiro.exe y crear un acceso directo que puedes guardar en el escritorio.

Haciendo doble clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo, puedes acceder a su opción de propiedades. Es ahí donde encontrarás la línea de destino a la cual tendrás que añadir -console -user residentevil. En nuestro caso, queda de la siguiente manera: C:\juegos\Vampire The Masquerade\Vampire.exe" -console -user residentevil. Ahora ya sólo queda iniciar el juego usando este acceso directo, crear una partida multijugador y disfrutar de la presencia de los 27 personajes de *Resident Evil* y los tres nuevos escenarios para que se desarrollen en ellos los argumentos que el master decida.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Rol
WEB	http://alianza.meristation.com/redencion/residentevil/index_resident_evil.htm
JUGADORES	LAN 4 Internet 4



VEREDICTO

El buen diseño de personajes y escenarios es una de las grandes bazas de este mod. Aunque no sea una conversión total revolucionaria como las últimas que hemos presentado, ofrece una ambientación singular para los seguidores de *Vampire* y libertad sin precedentes para los nostálgicos de *Resident Evil*.

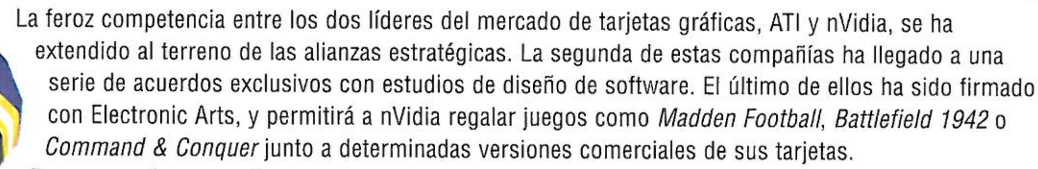
7



Seguro que estos pasillos con zombis te resultarán familiares.

NVIDIA ENCUENTRA ALIADOS

La compañía llega a acuerdos con Electronic Arts, Wavefront e IBM



La feroz competencia entre los dos líderes del mercado de tarjetas gráficas, ATI y nVidia, se ha extendido al terreno de las alianzas estratégicas. La segunda de estas compañías ha llegado a una serie de acuerdos exclusivos con estudios de diseño de software. El último de ellos ha sido firmado con Electronic Arts, y permitirá a nVidia regalar juegos como *Madden Football*, *Battlefield 1942* o *Command & Conquer* junto a determinadas versiones comerciales de sus tarjetas.

Poco antes, la compañía norteamericana había llegado a un pacto de colaboración mutua con Alias/Wavefront gracias al cual el programa de creación 3D Maya 5 sacará pleno partido a las tarjetas de gama profesional Quadro FX.

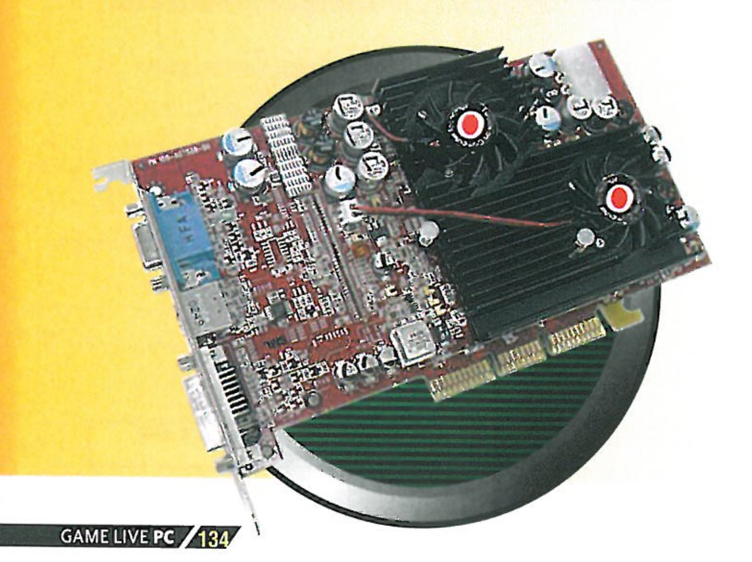
Finalmente, nVidia ha llegado también a un acuerdo con IBM en virtud del cual podrá utilizar las plantas de fabricación de esta compañía. De esta forma, creará procesadores de 65 nanómetros con tecnología IBM pensados para mejorar las prestaciones de las nuevas generaciones de tarjetas gráficas. Entre los logros tecnológicos de IBM, destacan las interconexiones de cobre o los transistores de silicona sobre aislante (SOI).

RADEON LOCAL

EK Computer lanza modelos basados en procesadores ATI

La compañía española EK Computer ha lanzado una tarjeta gráfica basada en los nuevos procesadores de ATI. La tarjeta, llamada Argos 9800 Pro, viene equipada con 128 MB de memoria DDR que le permiten alcanzar los 700 MHz de velocidad. El procesador alcanza los 400 MHz de velocidad de reloj, dispone de ocho unidades de renderizado y es compatible con el bus AGP 8x y DirectX 9.

El fabricante ha realizado un trabajo de mejora tanto en la BIOS como en sus controladores para explotar al máximo las prestaciones de la tarjeta y garantizar su estabilidad. El dispositivo incorpora salidas VGA , S-Video y DVI y permite la conexión de dos monitores. En resumen, que EK sigue apostando por ofrecer al usuario prestaciones que van más allá de lo especificado por los fabricantes de procesadores gráficos.



CONTRA EL CALOR

Nuevos refrigeradores de agua de Swiftech

Sistemas Ibertrónica ha empezado a comercializar los nuevos refrigeradores líquidos fabricados por Swiftech. Estas unidades de refrigeración disponen de disipadores tanto para CPU como para tarjetas gráficas. Su principal característica es que, gracias a un circuito cerrado compuesto por bomba, radiador y ventiladores que actúan sobre un pequeño depósito de agua, mantiene el procesador frío desde fuera del chasis. La superficie que está en contacto con los procesadores está fabricada con cobre de alta conductividad, mientras que en el otro lado se ha utilizado la tecnología Diamond-Pin Matrix, que multiplica la superficie para realizar rápidamente el intercambio de calor. Si eres aficionado al overclocking, encontrarás en este sistema un perfecto aliado para evitar que tu equipo sufra calentones excesivos.



MÁS MADERA

SIS fabricará controladores para el FSB a 800 MHz



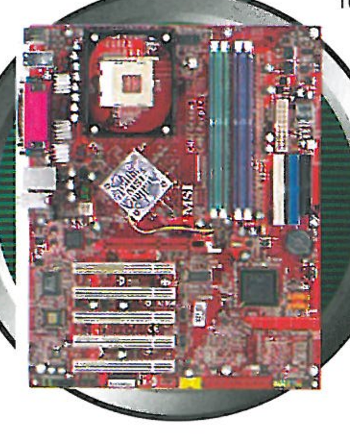
El fabricante ha anunciado que ha adquirido licencia para desarrollador chipsets para los actuales y futuros Pentium IV de Intel, especialmente el PIV 3.0 C con FSB a 800 MHz. De momento, se desconoce cuándo empezará la producción de los controladores para este procesador. SiS se está concentrando en la recién iniciada producción masiva del chip 648 FX para memoria DDR a 400 MHz. A este chipset le van a seguir el SiS 655FX (DDR a 400 MHz de doble canal) y el R659 (RDRAM a 1.200 MHz y cuatro canales), nacido de su alianza con Samsung, Asus y Rambus. La memoria RDRAM debería ser un 50% más rápido que la DDR a 400 MHZ de doble canal y ofrecer soporte de hasta 16 GB de memoria. Este procesador se implementará con el SiS 964, que integra USB 2.0 y hasta ocho puertos Serial ATA. Es decir, que se prevé un futuro veloz, con gran variedad de placas base con las que optimizar el rendimiento de los PC.



AHORRO DE ENERGÍA

Chip inteligente para reducir el consumo

El fabricante MSI esta desarrollando una nueva tecnología destinada al ahorro de energía denominada CoreCell. Se trata de incorporar un chip a la placa base que controla la potencia necesaria en cada momento según la aplicación que se está usando. De este modo se pretende conseguir que los ventiladores vayan más lentos cuando utilicemos aplicaciones poco potentes que no precisen de grandes operaciones de cálculo por parte del procesador. Con esto se consigue reducir tanto el consumo de energía como el ruido que producen. Además, se alarga la vida del ventilador. Según afirma el fabricante, permitirá mejorar el rendimiento de los ventiladores en caso de overclocking.



MSI aplica esta tecnología en su nueva placa MSI 875P NEO- LSR destinada a los procesadores Pentium IV. El consumo de energía es algo que se tiene en cuenta cuando se trata de desarrollar tecnología para los ordenadores portátiles desde hace tiempo, pero pocos fabricantes han hecho el esfuerzo de aplicarlo a ordenadores de sobremesa.

BAZAR DIGITAL



RIMAX DFS PLUS

Se trata de un disco duro portátil de 20 GB USB 2.0. Su interés estriba en la incorporación de un lector de tarjetas de memoria flash que permite transferir su contenido sin necesidad de estar conectado al PC. El dispositivo utiliza baterías recargables de Li-Ion. Una pequeña joya para almacenar cantidades ingentes de archivos.

Precio: 279 €



RW8160A

Ricoh ha lanzado una nueva grabadora DVD+R/+RW destinada a portátiles. Se trata de un dispositivo fino y compacto que puede ser utilizado de manera muy cómoda. Su velocidad de grabación es 2,4x para los DVD, 16x para los CD-R y 8x para los regrabables. Incorpora tecnología JustLink para prevenir fallos durante la grabación.

Precio: por determinar

DIRECT ACCESS USB 2.0 MULTI CONNECT HUB

Un panel frontal de Trust en el que encontrarás todo tipo de conexiones, a cuál más cómoda y práctica. Incorpora puertos USB 2.0 y FireWire así como lectores de tarjetas de memoria flash y conexiones de audio. El dispositivo viene acompañado de cuatro carátulas de colores para que no desentone en tu PC.

Precio: 58,44 €

BLUEFRITZ! AP-X

Con este dispositivo, la conectividad está más que asegurada, ya que se trata de un punto de acceso para redes Bluetooth compatible tanto con ADSL como RDSI. Además, permite la conexión directa de un PC a través del puerto USB y la de dos dispositivos analógicos como teléfonos o fax.

Precio: por determinar

AL RICO CHIPSET

Nuevas placas bases equipadas con nForce 2

Hace unos tres meses, **nVidia sacó el mercado el** que puede considerarse el **mejor chipset para Athlon** del momento, el nForce 2. Como **la competencia no parece tener nada que oponer** a tan formidable dispositivo, las nuevas placas base se están centrando en explotar sus posibilidades.

Tres compañías se han decidido recientemente a comercializar placas base que utilizan el chipset de nVidia, Abit, Biostar y MSI.

Todas ellas han intentado sacar el máximo partido de un dispositivo, el nForce 2, cuyas principales armas son una interfaz DDR-SDRAM de doble canal y un amplio abanico de funcionalidades. Entre ellas, destaca que ha sido el primer chipset compatible con dos canales DDR y cuenta con soporte para dos controladores, el FireWire/USB 2.0 y el sonido Dolby Digital.

En este artículo, compararemos las placas base Asus A7N8X, Leadtek WinFast K7NCR18D y Chaintech 7NJS, equipadas con el chipset de nVidia, con las novedosas placas base Abit NF7-S, Biostar M7NCG y MSI K7N2-L/G.

ABIT NF7-S

La NF7-S, al igual que la IT7 Max 2, ofrece gran cantidad de puertos de audio. Es la única tarjeta de la comparativa dotada de una salida digital además de una coaxial, pero propone mucho más que eso. Abit hace un uso excelente de las funcionalidades del chipset nForce2. Además de los seis puertos USB (de los que cuatro pueden utilizarse simultáneamente), incluye dos puertos FireWire.

La NF7-S cuenta con un adaptador para que sea compatible con los discos duros convencionales. La oferta de software es menos consecuente: aparte de una amplia colección de controladores, sólo incluye el *Acrobat Reader* de Adobe.

Nos ha gustado la disposición de esta placa: la interfaz ZTX y el espacio para una alimentación de 12 V complementaria están situadas en el mismo lugar, algo que es muy práctico, porque así se evita un lío de cables. Por otra parte, las placas amplias no obstaculizan el camino de los puertos serie o IDE. El único pero es que cuatro de sus puertos USB tal vez deberían estar situados al borde de la tarjeta.



Aunque no se trate de una placa que vaya a batir récords de calidad técnica, lo cierto es que obtiene buenos resultados. Como siempre, el SoftMenu III de Abit es ejemplar. En el caso de la NF7-S, permite cambiar el voltaje del chipset, algo que sus rivales no siempre ofrecen.

BIOSTAR M7NCG

Biostar ha fabricado una placa base micro-ATX que no es inferior a las otras tarjetas de esta comparativa. Los colores vivos de los componentes saltan a la vista y le dan un aspecto muy diferente al de las tarjetas rivales.

Pese a que sus resultados son algo inferiores a los de la competencia, no está mal en cuanto a funcionalidades. Aunque la tarjeta no ofrece soporte para Serial ATA (no hay espacio), tiene dos puertos FireWire. Las tarjetas de tamaño normal ya incluyen bastantes más puertos, sólo se ha limitado el número de ranuras PCI (nada más que tres).

Aparte de esto, la M7NCG alcanza el nivel de overclocking de las demás: además de las numerosas opciones para el procesador, la memoria y la tensión del chipset, hay varios multiplicadores (únicamente con procesadores desbloqueados) y diferentes velocidades de reloj del FSB, entre 100 y 211 MHz.

MSI K7N2/K7N2G

La placa K7N2 se comercializa en dos versiones: la K7N2G con la nForce2 IGP y un procesador gráfico incluido y la K7N2, analizada como versión "L"

TABLA COMPARATIVA DE LAS PLACAS BASE

Fabricante	ABIT	ASUS	BIOSTAR	CHAINTECH	LEADTECK	MSI
Modelo	NF7-S	A7N8X	M7NCG	Zenith Series CT-7NJS	Winfast K7NCR18D	K7N2-L
Reloj (CPU/Bus)	2255.1/334.09	2255.1/334.09	2255.1/334.09	2255.1 / 334.09	2255.1 / 334.09	2271.23 /336.48
Northbridge	nForce2 SPP	nForce2 SPP	nForce2 SPP	nForce2 SPP	nForce2 SPP	nForce2 SPP
Southbridge	nForce2 MCP-T	nForce2 MCP-T	nForce2 MCP-T	nForce2 MCP-T	nForce2 MCP-T	nForce2 MCP-T
Ventilador	No	No	Sí	Sí	No	No
Formato	ATX	ATX	Micro ATX	ATX	ATX	ATX
RAM	3072 MB	3072 MB	3072 MB	3072 MB	3072 MB	3072 MB
Tipo de memoria	DDR SDRAM	DDR SDRAM	DDR SDRAM	DDR SDRAM	DDR SDRAM	DDR SDRAM
Frecuencias de memoria	DDR200, DDR266, DDR333,DDR400	DDR200, DDR266, DDR333,DDR400	DDR200, DDR266, DDR333,DDR400	DDR200, DDR266, DDR333,DDR400	DDR200, DDR266, DDR333,DDR400	DDR200, DDR266, DDR333,DDR400
Soporte ECC	No	No	No	No	No	No
Ranuras PCI	5xPCI 2.2 32 Bit	5x PCI 2.2 32 Bit	3Xpci 2.2 32 Bit	5x PCI 2.2 32 Bit	4x PCI 22 32 Bit	5x PCI 22 32 Bit
AGP	AGP 3.0/8x	AGP 3.0/8x	AGP 3.0 / 8x	AGP 3.0 / 8x	AGP 3.0 / 8x	AGP 3.0 / 8x
USB 2.0 int./ext.	4/2	2/4	4/2	4/2	4/2	4/2
Altavoz	No	Sí	No	No	No	No
Wake on LAN (WOL)	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Wake on Modem (WOM)	No	Sí	No	Sí	Sí	No
IrDA-Port	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No

(light) con SPP. Las dos placas presentan una disposición idéntica y básicamente ofrecen las mismas cualidades técnicas, ya que poseen la misma tarjeta gráfica.

Aparte de esto, presentan algunas diferencias de equipamiento. El equipo base es común, cinco ranuras PCI más las tres de memoria. Para funcionar a modo de doble canal, sin embargo, sólo pueden instalarse dos ranuras de memoria. Los Northbridge de los dos modelos tienen una interfaz AGP 8X, lo que hace que la K7N2G pueda acoger una tarjeta gráfica AGP a pesar de su procesador gráfico integrado. También hay un controlador de red 100 MB, así como el sistema audio MCP-T, denominado también APU (Audio Processing Unit).

Cabe destacar que la K7N2G incluye todas las opciones potencialmente abastecidas por la tarjeta. Eso incluye un controlador RAID de Promise (PDC20376), que ofrece dos puertos de serie, un puerto paralelo ATA, y dos puertos FireWire. La K7N2-L no tiene nada de esto. La K7N2G incluye una conexión para monitor mientras que la K7N2-L no tiene ni conector ni segundo puerto COM.

En su procesador gráfico integrado, la K7N2G tiene un sistema de refrigeración constituido con un simple ventilador cuyo nivel de ruido es aceptable. Por su parte, la K7N2-L no tiene ventilador, sino una unidad de refrigeración con algo más de empaque.

Pocas sorpresas

Las nuevas placas obtienen clasificaciones muy diferentes en la comparativa: MSI se lleva sin duda la palma, Abit cumple con las expectativas, sin más, mientras que Biostar se queda bastante por debajo.

Aunque las diferencias de velocidad no son muy importantes, en algunos bancos de pruebas hay una diferencia del 10% entre la placa más rápida y la más lenta.

Al margen de estas consideraciones generales, la placa base de MSI, la K7N2-L, ofrece una buena relación calidad-precio, y hay que tener en cuenta que la K7N2G esta tan bien equipada como las placas base Asus A7N8X y Chaintech 7NJS. En cuanto a velocidad, la Biostar M7NCG se queda un poco rezagada, pero lo compensa con un amplio abanico de funcionalidades, como el FireWire, las opciones de overclocking, y el inferior precio de las placas micro-ATX.

La tarjeta Abit NF7-S puede ser sometida perfectamente a overclocking hasta alcanzar una frecuencia de reloj de 200 MHz en el FSB. Aunque la velocidad pudiera ser un poco mayor, ofrece una buena mezcla de agilidad y funcionalidades. Eso sí, su oferta de software es un poco pobre.

En fin, que Abit, Chaintech y MSI se mantienen en el ecuador de la tabla, pero la placa MSI se desmarca un poco gracias a su interfaz Bluetooth. También incluye el controlador de serie más ágil (gracias a sus puerto IDE complementarios), aunque a nivel técnico esté lejos de alcanzar el nivel del chip de Silicon Image que incluye la NF7-S de Abit, porque esta última trabaja sin pasarelas que reduzcan la velocidad. Si necesitas todas la funcionalidades del nForce2, la mejor opción es la placa de Asus A7N8X. Gracias a sus controladores de red, el Serial ATA Raid, el FireWire, las grandes opciones de overclocking, la oferta de software, LiveUpdate y el control Q-Fan, ofrece el más amplio abanico de funcionalidades, además de ser la más rápida.



RADEON 9800 PRO

Nuevas tecnologías, más potencia

La guerra sin cuartel entre tarjetas gráficas de élite **sigue su curso. ATI tomó la iniciativa**, resistió con entereza el contraataque de nVidia **y ahora está en condiciones de golpear de nuevo** con una nueva gama ya disponible en Estados Unidos.

La llegada de DirectX 9 ha vuelto a convulsionar el panorama de las tarjetas gráficas. Hace más de un mes que nVidia entregó sus primeras unidades GeForce FX 5800 (en un número insuficiente para surtir el mercado) y ATI ya ha contraatacado. Este fabricante fue el primero en adaptar sus tarjetas a la nueva API de Microsoft y ahora se esfuerza en conservar la iniciativa a nivel tecnológico. Tras la aparición del procesador de nVidia, ATI propone una versión mejorada de su propio procesador: el R350, que sucede al Radeon 9700 PRO (R300) mejorándolo en varios aspectos.

El nuevo procesador utiliza tecnología de 0,15 micras. Por primera vez, la velocidad del procesador y de la memoria no están directamente ligadas a la potencia, ya que el R350 funciona a una velocidad de 380 MHz y su memoria DDR va a 340 MHz y alcanza en la práctica los 680 MHz pese a ser de 256 bits. Conserva los ocho canales de renderizado y cuatro de cálculo geométrico de su predecesor e incorpora nuevas tecnologías, desde las versiones 2.1 de Smartshader y Smoothvision a la novedosa Hyper Z III+.

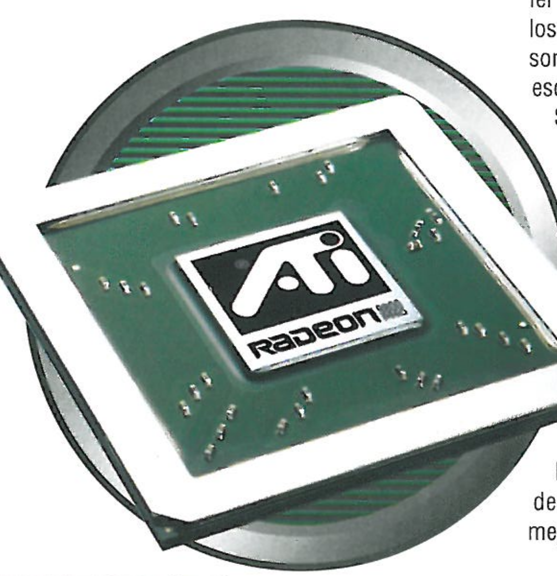
Tecnlogía punta

La Smartshader 2.1 va asociada a una nueva tecnología denominada F-Buffer. Gracias a ella, ahora es posible realizar cálculos complejos sin límites en el número de instrucciones, por lo que no se hace necesario dividir los datos en paquetes. Así, los programas de sombreado de píxeles se ejecutan con mayor precisión: el cálculo se realiza sólo en los píxeles de la imagen que lo necesitan y, en caso de tener que procesarse de nuevo, los datos se almacenan en el F-Buffer. Eso evita también el sobrecalentamiento y la saturación de los canales de renderizado.

En cuanto a la SmoothVision 2.1, es una tecnología que optimiza el control y la gestión de la memoria de la VPU. Las mejoras son notables cuando el *antialiasing* 4x o 6x está activado y se utilizan resoluciones superiores a los 1.024 x 768 píxeles. Por último, la Hyper Z III+ es la encargada de renderizar los volúmenes de las sombras en tiempo real. A diferencia de su predecesora, en este caso el Z- Buffer cuenta con un buffer de apoyo en el que se almacenan los cálculos realizados sobre las sombras de una porción del escenario.

Sin duda, ATI ha dado un paso de gigante para consolidarse en el trono tecnológico. No ha desaprovechado la ventaja obtenida y ha optado por una tarjeta más compacta y más práctica que las GeForce FX, lastradas por su enorme ventilador. Es más, no sólo gana con las mejoras en el diseño, sino que puede presumir también de prestaciones mejores que las de su rival, aunque en la práctica ambas tarjetas ofrezcan rendimientos similares. Tal vez empiecen a notarse diferencias más adelante, cuando aparezcan los controladores certificados (WHQL) de ambas tarjetas y eso determine cuál de ellas rinde mejor en circunstancias concretas.

Una conclusión que recomendamos al consumidor prudente es que se lo piense bien antes de apostar por esta nueva gama de tarjetas. Y no sólo porque debería comprarla de importación (o en versiones de compañías europeas con licencia de ATI), sino también porque la promoción anterior, la de las Radeon 9700, está lejos de quedar obsoleta. Mientras los juegos no aprovechen plenamente las ventajas de esta nueva generación de tarjetas gráficas, rebautizadas como VPU, podremos seguir apostando por las antiguas.



DIRECTX 9

El futuro empieza ahora

DirectX ha alcanzado ya **su novena versión**. Gracias a este dispositivo, **los juegos** de pasado mañana **serán aún más rápidos**, realistas y espectaculares. Y claro, la nueva generación de tarjetas 3D no tardará en sacar partido de ello **para vaciar nuestros bolsillos.**





Admira los detalles y la complejidad de los objetos. Quizá veamos un realismo así en los juegos del mañana.

Casi cada vez que instalas un juego reciente, aparece un mensaje invitándote a instalar de una vez DirectX, la interfaz de programación creada por Microsoft. Este dispositivo reúne una serie de bibliotecas de funciones destinadas a las aplicaciones gráficas o multimedia. Es decir, que viene a ser la plataforma de programación que los estudios de desarrollo utilizan cuando trabajan en sus juegos de PC. Las instrucciones relativas a aspectos como los gráficos, la animación o incluso el sonido se escriben para que DirectX las interprete.

En apoyo de la técnica

Ahora que ya sabes qué es DirectX, seguro que empiezas a preguntarte para qué sirve. Pues su principal función es hacerle las cosas fáciles a los programadores, que ya no tienen por qué tener en cuenta un montón de variables (tipos de microprocesador, tarjeta de sonido o tarjeta gráfica), antes de empezar a programar. DirectX se encarga de dar las instrucciones concretas para que el juego pueda ser ejecutado de forma óptima en cualquier PC, sean cuales sean sus componentes. Basta con que éstos sean compatibles con DirectX, algo cada vez más frecuente, ya que esta interfaz se ha convertido en un estándar tan imprescindible como Windows o el HTTP en Internet.

Cada nueva versión de DirectX incluye nuevas funciones, en general relacionadas con el aprovechamiento óptimo de las posibilidades de las últimas generaciones de tarjetas 3D. Además, los nuevos procesadores 3D tienden a adaptarse a las especificaciones de Microsoft. Así pues, las características de la nueva edición de DirectX marcan los cambios a los que van a tener que adaptarse los juegos del futuro.

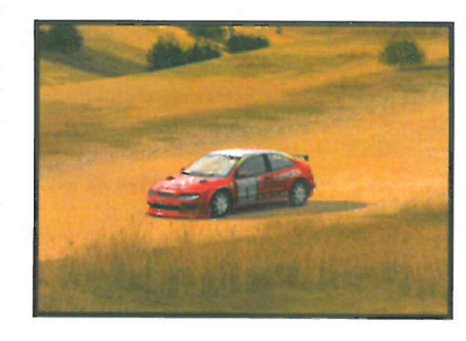
Algunas de las novedades más llamativas pasan por la incorporación del Vertex Shader 2.0, que en esta versión permite obtener efectos de luz y objetos de una complejidad digna de la imagen de síntesis, y un Pixel Shader que ofrece la posibilidad de calcular con precisión el color de un píxel en función de diversos parámetros, como la luminosidad o los tonos de la iluminación. Y hay más. Mucho más.

Precisión cinemática

El principal avance técnico concierne a los modos de cálculo, que hasta ahora se hacían con números enteros y ahora pasan a incorporar coma flotante. Eso se traduce en resultados más precisos, superior realismo y juegos con animaciones en tiempo real casi de cine. Es decir, que podremos jugar a un hipotético *Warcraft IV* con gráficos en juego tan espectaculares como las animaciones de *Warcraft III*.

Eso sí, es improbable que los juegos estén preparados para obtener resultados tan espectaculares antes de 2004, ya que los estudios llevan apenas unos meses trabajando con DirectX 9 y aún no se ha explotado del todo el enorme potencial de la GeForce 4. *Doom III* es, por el momento, el único título que da una idea aproximada de la revolución gráfica que se avecina. Los que han tenido la suerte de verlo en movimiento hablan de objetos de una complejidad raramente alcanzada y efectos de luz incomparables.

Las únicas tarjetas actuales con capacidad para exprimir el potencial de DirectX 9 son las Radeon con procesador R300 de ATI. El retraso en la salida al mercado de las GeForce FX de nVidia ha permitido a ATI tomar la delantera, aunque lo más probable es que sólo tecnófilos compulsivos, obsesionados por estar a la última, hayan comprado sus tarjetas.



Al menos, justo es reconocer que las Radeon R300 dan excelentes resultados con los juegos actuales. Es decir, que cumplen en el presente y abren las puertas a un futuro espléndido, el que empezará cuando DirectX 9 marque el estándar gráfico por el que van a regirse todos los juegos.





P220 DIGITAL PAD

Si buscas un pad preciso y cómodo, Saitek tiene la solución. Se trata de un dispositivo USB totalmente digital que incorpora un acelerador de las mismas características. El inconveniente de este mando es que carece de los controladores analógicos a los que últimamente nos estamos acostumbrando. En cuanto a ventajas, los controles digitales son mucho más precisos y la incorporación del acelerador aumenta sus posibilidades de uso en juegos de conducción o simulación aeronáutica. El botón que lo controla está situado en el centro del dispositivo y su acceso es fácil, aunque queda un poco alejado de los botones de control. Si tu mano no es muy grande, tendrás que moverla para poder acceder a él. Cuatro indicadores luminosos se encargan de indicar la potencia seleccionada. El dispositivo utiliza los controladores de Windows, así que basta con conectarlo, esperar unos segundos y tenerlo listo para empezar a jugar. Los asideros del mando están muy separados y la carencia de los mandos analógicos deja mucho espacio para las manos. Esto le permite usos prolongados. Está construido en plástico duro, pero la parte inferior de los asideros se ha recubierto de material blando para mejorar la sujeción. La precisión y la comodidad son dos de las principales virtudes de este periférico.

8,5

FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
CARACTERÍSTICAS: USB, control de dirección y acelerador digital, ocho botones.
PRECIO: 19,95 €



SYNCMASTER 172 B

No todos los monitores TFT tienen que ser pesados. Samsung ha conseguido diseño y ligereza en este monitor. Es fácilmente transportable gracias a su peana plegable y lo poco que pesa. La unión entre la peana y la pantalla permite regular la inclinación y la altura de la misma. En su parte superior se encuentran las dos entradas de vídeo, así como la toma eléctrica. En la parte frontal se encuentran los botones del OSD. Su configuración es fácil y además tienes acceso instantáneo al control de brillo. Junto a ella se encuentra un botón de ajuste automático.
El monitor presenta un excelente comportamiento con los juegos. Con una tarjeta de última generación consigues unos excelentes resultados en el *antialiasing*. Juegos como *Quake* o *Unreal 2* funcionan de maravilla, aunque queda un poco comprometida su velocidad de respuesta en lances trepidantes donde abundan polígonos en movimiento o cuando no se puede utilizar la resolución máxima de la pantalla. Si estás pensando en adquirir un monitor de estas características realmente ligero y que ocupe poco espacio, éste es el adecuado. Además, quedarás prendado de su brillo y la nitidez de las imágenes.

8

FABRICANTE: Samsung
DISTRIBUIDOR: Samsung
CARACTERÍSTICAS: 17", resolución 1.280 x 1.024, frecuencia horizontal 30 a 81 KHz, luminancia de 250 cd/m, ángulo de visión 150º/ 125º, latencia 25 ms.
PRECIO: 1.099 €

CREATIVE INSPIRE 5.1 5500 DIGITAL

Creative ha ampliado su gama de altavoces inspire con este nuevo 5500. Viene a cubrir el hueco que había entre los 5300 y los 5700. El diseño de los tres modelos es el mismo y la potencia del conjunto es la misma. Lo único que se ha modificado ha sido la frecuencia de corte de los bajos, que en este nuevo modelo se sitúa a 45 Hz frente a los 47 Hz del Inspire 5300.
De su hermano mayor ha heredado un descodificador de sobremesa y su mando a distancia.
El descodificador aglutina las entradas de línea, óptica y coaxial. Un simple botón te permite alternar entre ellas. Lo mismo ocurre con la selección de descodificación. Puedes escoger entre el simple estéreo hasta los sistemas Dolby Pro Logic o Dolby Digital.
En la parte inferior del dispositivo se encuentra el control de volumen. Un botón en la parte interior del mando te permite seleccionar cada uno de los canales. Una serie de indicadores luminosos te indican en todo momento las selecciones que has realizado. El dispositivo cuenta con una buena separación de canales y permite conectar todo tipo de dispositivos. No obstante, en el caso del ordenador y, si ya dispones de una tarjeta de sonido con descodificación Dolby Pro Logic y Dolby Digital, te resultará más económico combinarla con los Inspire 5300.
El Inspire 5500 es un conjunto versátil atractivo por los dispositivos que puedes conectar en él, o sea, ideal, para el salón de tu casa.

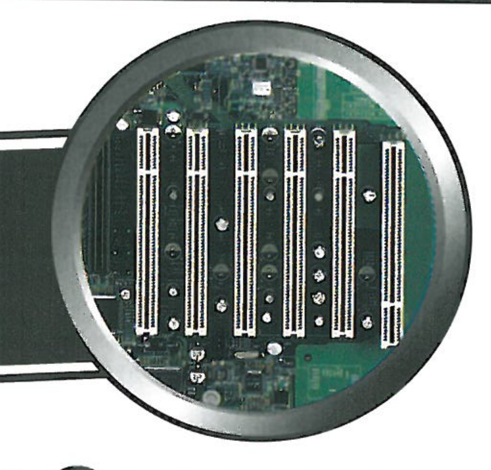
7,5

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites 6 W, subwoofer 18 W, frecuencias 45 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 208,80 €



SOLUCIONES A LA CARTA

Es posible que tu consulta sea una de las que han quedado **aparcadas**, en la lista de espera de nuestras Soluciones a la carta. **Así que echa un vistazo** a esta sección **el mes que viene**, porque seguramente sí que **podremos resolver tu problema**.





Grand Theft a pedales

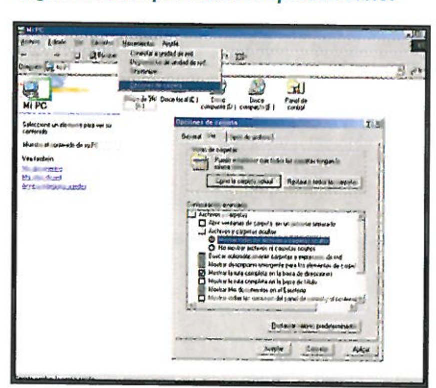
Os escribo porque tengo un problemilla con mi tarjeta gráfica. Tengo una ATI Rage 2000 Pro, y no sé si es mala o buena, pero me he comprado el *GTA III* y no se ve bien y se ralentiza. Tengo un Pentium III a 800 MHz y 256 de memoria. También he probado el juego en un ordenador igual pero con una GeForce 2, y va bien. ¿Podríais recomendarme una tarjeta gráfica barata y buena?
Nacho Díaz (e-mail)

Si buscas compatibilidad a buen precio, las GeForce 4 MX 440 o 460 son baratas y buenas, y sus resultados son más que notables si estás dispuesto a hacer una inversión adicional en memoria RAM. Tarde o temprano, te llegará el momento de renovar el equipo, pero antes prueba a actualizar los controladores de la tarjeta ATI si llevas tiempo sin hacerlo, ya que es probable que ello resuelva parte de tus problemas.

No lo veo

Tengo perdido por el disco duro algo más de 1 GB de espacio y no consigo encontrarlo. Por eso os pediría que me dijerais cómo encontrar los archivos y carpetas ocultas del disco duro (si es que se puede).
Player Player (e-mail)

Claro que se puede, sólo tienes que abrir el Explorador (Mi PC, por ejemplo) ir a Herramientas y seleccionar Opciones de carpeta. En la nueva ventana, dirígete a la pestaña Ver. Allí podrás activar la opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos. Te sorprenderá la cantidad de archivos ocultos que hay en tu disco duro, aunque, lógicamente, la mayoría son del sistema. Así que, una vez encuentres los archivos que buscas, te recomendamos que vuelvas a ocultarlos para evitar eliminar por error algún archivo que resulte imprescindible.



A patadas

Tengo el juego *Return to Castle Wolfenstein* y, cuando entro en el modo multijugador, me sale el siguiente mensaje de error: "you have been kicked for 0 minutes via punkbuster client technical isue error loading pbag". A los diez segundos, me echa del servidor. Antes no me ocurría. ¿Qué puedo hacer?
Albert Silvestre (e-mail)

Algunos servidores dan este error cuando detectan un problema de hardware. La causa puede ser que hayas instalado algún dispositivo recientemente o modificado la configuración o los controladores de algún otro. Ve al Administrador de dispositivos de sistema y comprueba que no haya conflictos o localiza y deshabilita el dispositivo que marca la diferencia entre lo que ocurría antes y lo que pasa ahora.

Dorsales y occipitales

Hola, soy un chaval de Vinaroz y quería hacer un comentario a una consulta que recibisteis este mes sobre *FIFA 2003*, de un lector que no veía los dorsales ni los nombres de los jugadores. El problema puede deberse a que está configurado con una calidad de vídeo baja o se puede tratar de un problema de la tarjeta. A un amigo mío le pasaba lo mismo con la TNT de 32 MB, pero cuando le di mi GeForce 2 64 MB se le acabó el problema.
Quería haceros una pregunta: tengo un P4 a 2 GHz y con dos entradas para RAM DDR y dos entradas normales, pero sólo me deja poner una placa de memoria RAM. ¿Sabéis cuál puede ser el problema? ¿Me podéis informar de algún programa que sirva para configurar unos altavoces INSPIRE 5.1 5300 y colocarlos a la distancia deseada?
José María Julián. Vinaroz (Castellón)

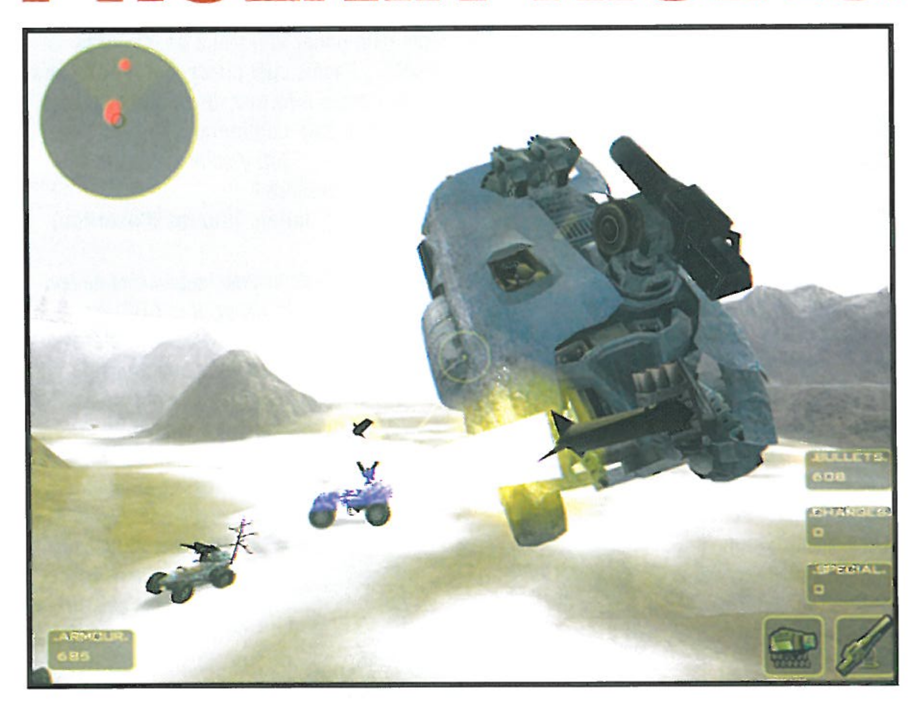
La aparición de nuevas frecuencias de las memorias, en especial la DDR, ha forzado a los fabricantes de placas a prever entradas para memorias de varios tipos. Eso hace que el número de puertos y la cantidad de memoria dependan en la práctica de cada caso particular. Lo más recomendable es que eches mano del manual de la placa para saber las opciones que ofrece y cómo debes configurar la máquina. Sobre el calibrado de los altavoces, existe un programa (por desgracia, no gratuito) llamado Sensaura Virtual Ear que calibra a la perfección los modelos 5.1. Algunos fabricantes incorporan programas de este tipo como complemento a sus productos, así que echa un vistazo al CD del fabricante de tu tarjeta de sonido.



Desde un futuro poblado **por vándalos sobre ruedas** a un festín de **gestión aérea** pasando por **algo de velocidad extrema y mucho comercio** rodado por carreteras secundarias. **Nuestro CD** de mayo viene **más motorizado que nunca.**



BANDITS PHOENIX RISING



Un juego de acción y conducción desmadrada y al límite. En él pilotas tu vehículo a velocidades de vértigo mientras das a tus rivales una generosa ración de cohetes y disparos de ametralladora.
El primer paso es elegir cuál de los dos vehículos disponibles será el que conducirás y hacerle unos pequeños ajustes. Cuando estés listo, podrás empezar la misión. Bueno, en cuanto la escena de vídeo de rigor te informe de que tus enemigos van a darte un breve respiro que aprovecharás para escoltar un convoy que lleva un importante artefacto. En *Bandits*, todo, desde el ritmo de juego a la banda sonora, conspira para crear un clima de tensión continua.

INSTALACIÓN: D:\Demos\Bandits\Bandits.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Grin Inc.
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 240 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.

Al principio es posible que te cueste algo habituarte a los controles del juego, así que lo mejor es que elijas el vehículo más pequeño de los dos en oferta. Si no tienes muy claro qué hay que hacer, guíate por las flechas que te señalan los puntos de ruta, aunque tengas que dar algún salto para alcanzarlos.

CONTROLES

Acelerar: W • Frenar: S
Postquemador: Tabulación • Izquierda: A
Derecha: D • Freno de mano: Barra espaciadora
Disparo primario: Botón izq. ratón
Disparo secundario: Botón dcho. ratón

SUMARIO

DEMOS

PARCHES

EXTRAS

UTILIDADES

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

AIRPORT TYCOON 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Airport Tycoon 2Demo\Setup.EXE
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: SunStorm Interactive
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 73 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.DirectX 8.1.



¿Tú también quieres participar en la presentación de proyectos para la ampliación del aeropuerto de El Prat? Ahora tienes la posibilidad de practicar con este juego de gestión. La demo de *Airport Tycoon 2* te permitirá construir un aeropuerto en la ciudad de Tokio en el plazo de un año. Para ello, dispones de tres terminales distintas, varias estructuras para el embarque, una estación de bomberos y una pista de dos kilómetros para que aviones de gran tonelaje puedan usar tus instalaciones.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

BIG MUTHA TRUCKERS

INSTALACIÓN: D:\Demos\BMT\BMT.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Eutechnyx
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 124 MB de espacio libre, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Como este mes vamos sobre ruedas, ahí va la cara más divertida del asfalto. Como conductor de camiones de una disparatada empresa familiar, tendrás que realizar misiones que exigirán una gran destreza al volante. Muestra de ello son Cerdo galardonado y Caos en el día de la madre, las misiones de la demo. En ambas, además de muy rápido, deberás ser cuidadoso.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • **Frenar:** Flecha abajo
Izquierda: Flecha izquierda • **Derecha:** Flecha derecha
Cambiar marchas: W • **Marcha atrás:** S
Cambiar vista: C • **Claxon:** E

FIGHTER ACE 3.5

INSTALACIÓN: D:\Demos\Fighterace\Fighterace.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Jaleco
EDITOR: Jaleco
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 41 MB libres en el disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Una demo que permite probar la versión 3.5 del simulador de vuelo on line *Fighter Ace*. Para jugar a ella no necesitas tener conexión a Internet, ya que puedes volar en solitario para probar un aparato de cada bando. Además, las distintas opciones de dificultad lo convierten en un juego apto para todos los públicos.

CONTROLES

Dcha: Flecha dcha • **Izda:** Flecha izda
Arriba: Flecha abajo • **Abajo:** Flecha arriba
Timón dcha: X • **Timón izq:** Z • **Flaps:** F
Motores: Ctrl./E • **Subir potencia:** + (teclado num.)
Bajar potencia: - (teclado num.)

LIVE FOR SPEED

INSTALACIÓN: D:\Demos\LFS\LFS.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Live for Speed Team
EDITOR: Live for Speed Team
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 80 MB libres en el disco duro, DirectX 8.1.



Este juego de carreras quizás no sea comparable a *Colin McRae 3* a nivel gráfico, pero no se queda corto en cuanto a opciones. El grado de personalización de los coches y las carreras resulta asombroso y, a pesar de su realismo, es posible controlar los coches con el ratón. La demo te permitirá probar cuatro circuitos y las opciones multijugador.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • **Frenar:** Flecha abajo
Izquierda: Flecha izquierda
Derecha: Flecha derecha • **Marcha:** D
Bajar marcha: S • **Freno de mano:** Q

EXTRAS A LA CARTA

Además de las mejores demos del momento, nuestro CD de este mes te ofrece una serie de atractivos complementos lúdicos. Para empezar, los estrategas podrán disfrutar de una nueva campaña de *Age of Mythology* llamada The Golden Gift, gentileza de Ensemble Studios. Para instalar la campaña, antes tendrás que actualizar el juego a la última versión. The Golden Gift está en inglés pero es compatible con la versión española del juego. Los protagonistas de esta campaña serán los hermanos Brokk y Eitri. Una nueva deidad, Loki, pasa a engrosar la lista de criaturas divinas del juego.

Para jugadores impacientes, hemos incluido un vídeo de la versión comercial de *Day of Defeat* que está a punto de salir al mercado. Para verlo, debes tener instalado el programa Quicktime Player, que se encuentra en la sección de utilidades del CD.

Pero el más atractivo de los extras de este mes de mayo es el mod *Desert Combat* para *Battlefield 1942*, el juego que (tal vez por lo actual de su planteamiento, quién sabe) está desbancando al mismísimo *Counter Strike*. Para instalarlo, debes actualizar tu copia de *Battlefield 1942* con el parche que también encontrarás en el CD.







CYCLING MANAGER

Lo que te proponemos es **mucho más que un relajado paseo en bicicleta**, de esos que tanto apetecen ahora en primavera. **Se trata de subirte al coche del director deportivo** de un equipo ciclista de élite **y llevarlo a la gloria** a base de buena gestión, recursos y astucia.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
REQUISITOS: PIII 233, 32 MB de RAM, tarjeta gráfica con 4 MB, 503 MB libres en el disco duro.

Controles

Todos los controles se realizan con el ratón y los menús correspondientes.

El Tour de Francia tiene categoría de gran acontecimiento. Y no sólo deportivo, también social: todos sabemos que en cuanto el americano impasible levante de nuevo los brazos al cruzar la meta de los Campos Elíseos quedarán cuatro días para que nos vayamos de vacaciones.

Con ese espíritu festivo te proponemos que hinques el diente a este juego. Se trata de un completo simulador de gestión que captura la esencia competitiva no sólo del Tour, sino de la inmensa mayoría de las carreras del circuito profesional. Otros pedalean por ti, pero tú asumes el más distinguido de los papeles: el de director deportivo de un equipo.

Desde la cuneta

Cuando empieces el juego, puedes elegir qué equipo diriges y si quieres participar en una prueba concreta o en toda una temporada. Una vez seleccionado el modo de juego, debes dirigirte al menú de plantilla para escoger el equipo con el que vas a competir e inscribir a los nueve corredores más en forma o más adecuados para la próxima competición. Desde aquí puedes controlar el estado físico de los corredores así como sus ánimos para afrontar la competición.

Una vez inscritos, llega el momento de planificar la carrera. En esta pantalla dispones de un perfil de la etapa, los corredores participantes y las órdenes que puedes asignarles en distintos momentos de la etapa. Te aconsejamos que no seas muy exigente en los primeros compases de una prueba como el Giro y el Tour. Son muchas etapas y es mejor no gastar energías en inútiles escapadas que te pasarán factura más adelante.

Durante la temporada, tendrás acceso a todo tipo de información, desde la opinión que merece tu trabajo al calendario de competición o las novedades que se producen en el mercado internacional de traspasos.

Fíjate bien en las estadísticas para conocer el nivel de los equipos rivales y saber a qué ciclistas debes vigilar de cerca. Es perfectamente posible ganar una prueba larga sin haberte impuesto en ninguna etapa o sólo en una de ellas, así que céntrate en que tus ciclistas tengan un rendimiento regular. Si piensas atacar en algún momento de la etapa, recuerda que las subidas a los puertos de montaña suelen ser el lugar adecuado. Otro momento crucial de la carrera es cuando llegas a dos kilómetros de la meta. Si quieres tener opciones en el *sprint*, deberás empezar a colocar a los velocistas cerca de los primeros puestos del pelotón.

El buen resultado de las tácticas también tiene mucho que ver con el ciclista que las lleva a cabo. Apuesta por un equipo equilibrado y familiarízate con cada miembro de él para asignar las órdenes más adecuadas al perfil de cada ciclista.

A golpe de pedal

Una vez preparada la jornada, llega el momento de subirse a la bicicleta y hacer que el piñón gire. Puedes hacer que las carreras sean reproducidas en tiempo real o

Para llegar a la meta debes dosificar a tus muchachos.



Controla los puestos de cabeza para evitar sorpresas.



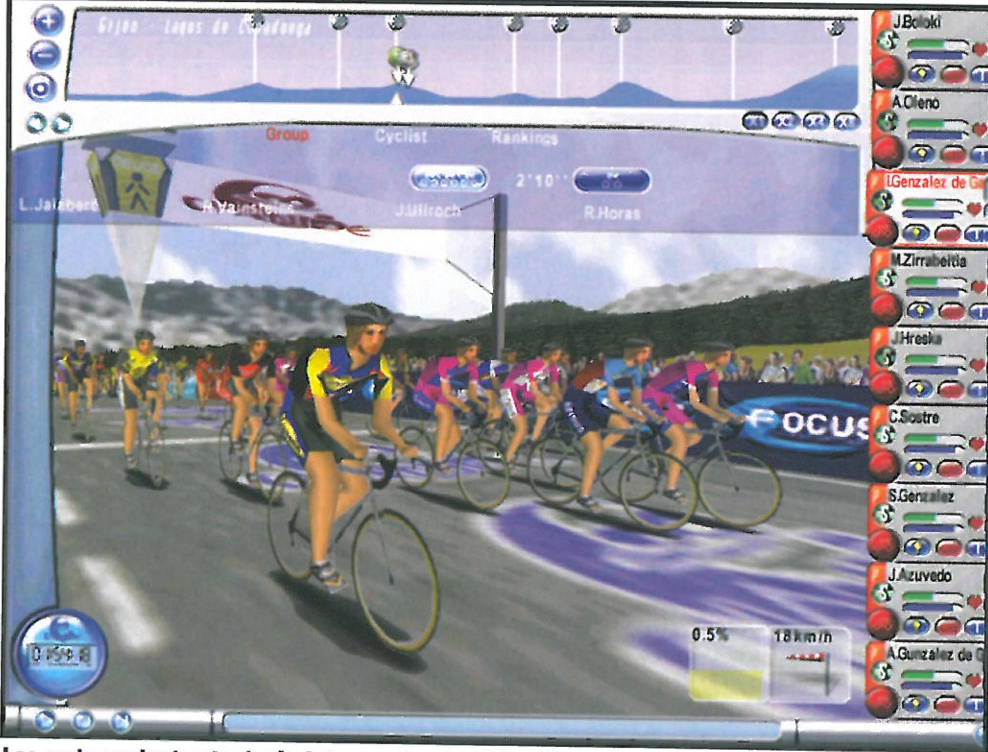
Los nombres de los corredores te resultarán familiares.

acelerarla hasta ocho veces. En la parte derecha, encontrarás la información de cada uno de tus ciclistas. Puedes seleccionarlos y cambiar las órdenes iniciales según el transcurso de la carrera.

De entrada, presta atención a las barras de energía (gris), glucógeno (azul) y al esfuerzo que están realizando (el número al lado del corazón). Si este último es muy elevado o muy bajo, haz clic sobre el número y aparecerá una barra de esfuerzo que podrás deslizar para reducirlo o aumentarlo según las necesidades. La barra de energía, junto al ritmo cardíaco (pulsa sobre el corazón para visualizarlo) te guiará sobre la conveniencia de reducir o aumentar el esfuerzo.

El glucógeno es otro elemento importante. Cuanto más esfuerzo hagan los corredores, más glucógeno quemarán. Dispones de tres paquetes de avituallamiento que puedes emplear durante la carrera. Puedes seleccionarlos en la barra numerada que aparece debajo del indicador de esfuerzo. Una de las claves en las etapas largas es saber el momento adecuado para llevar a cabo esta operación.

Alrededor de los iconos referentes al estado de los ciclistas, encontrarás las órdenes concretas que puedes asignar. Fíjate en el perfil de la etapa y verás cómo los ciclistas suelen acabar formando grupos. En la esquina superior derecha del



Las metas volantes te darán interesantes bonificaciones. Lucha por ellas.

cuadro de cada ciclista, verás la información del grupo en el que se encuentra. Puedes seleccionar el grupo en el perfil de etapa para que la cámara se centre en él, y seleccionar al ciclista directamente en la pantalla.

El botón de *sprint* esta representado por una S, mientras que la orden de ataque corre a cargo del icono con un ciclista representado. A su lado, una bombilla indica si el corredor está controlado por la IA (encendida) o directamente por ti.

Fíjate bien en las estadísticas para saber a qué ciclistas debes vigilar de cerca

Piensa que llevas a nueve corredores y algunos de ellos desempeñan el papel de gregarios. Una buena política es dejar a éstos en manos de la IA (configurada en la pantalla de tácticas) mientras te centras en las estrellas de tu equipo. Si has planificado bien la carrera, te ayudarán sin tener que prestarles demasiada atención. También dispones de un botón de relevo. Seleccionándolo, podrás activar o desactivar varios modos. Si está en rojo, el ciclista no da relevos, en verde dará relevos normales y en azul intentará ponerse en cabeza y tirar del pelotón.

En resumen, que disfrutarás de sesiones discrecionales de buen ciclismo sin EPO ni maletines. Sólo con el honesto esfuerzo de tus muchachos, dispuestos a ganarse el jornal a base de hemorroides.



Cuando la meta esté en un puerto, empieza a atacar en la subida.



La planificación es una de las claves de este título.

NÚMEROS ATRASADOS



Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº11 ☐ nº10 ☐ nº12 ☐ nº13

☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24

☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos.. Tel....................

Dirección..

Población.............................C.P..................Provincia...............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es



HARDCORE FESTIVAL MANRESA '03

(En Cal Gallifa - Sant Joan de Vilatorrada, al lado de Manresa (BARCELONA))

Viernes 2 de Mayo

UNDECLINABLE
Hc Melódico de Holanda

DISCIPLINE
Street-core de Holanda

ANGEL CREW
Brutal Hc de Belgica/Holanda

BORN FROM PAIN
Metal de Holanda

NO TURNING BACK
Metal de Holanda

NUNNERY NUTY - Hc Melódico de Terrassa **MALAS CARTAS** - Street-core de Sabadell **OMEGA 5** - Power H/C de Barcelona **RABIA POSITIVA** - Hc Melódico de Barcelona

Horarios:
Apertura de puertas: 18.00, Grupos de las 19.00 h. hasta las 3.00 h. Afterparty con DJ's hasta...

Precio:
Abono 2 días 20€, Entrada 1 día 12€

Sábado 3 de Mayo

NOT AVAILABLE
Hc Melódico de Alemania

BACKFIRE!
Old School de Holanda

WALLRIDE
Hc Melódico de Valencia

ESCUELA DE ODIO
Old school de Asturias

CERO EN CONDUCTA
Hardcore de la era Reagan, de Barcelona

MARRAS - Hc de St. Joan **CO2** - Power H/C de Manresa **KHC** - Brutal HC de Itàlia **AFTERLIFE** - Old School de Barcelona **MOKSHA** - Metal de St. Celoni

Horarios:
Puntos de venta:
Daily Records: C/ Sitges - BARCELONA,
Rock and Classic: C/ Volta 51 - TERRASA,
Rock and Classic: C/Arquebisbe Alemany 14 - VIC,
Rock and Classic: C/Roser 3 - BERGA
Bar L'Havanna: Plaça Gispert - MANRESA,
Freaky: Galerias Manresa Centre - MANRESA

TOUR BARCELONA/ GRANADA/ VALENCIA

Miércoles, 30 de abril

Sala KGB (BARCELONA)

NO CHILDREN + PLAYMOTIVE + TAKE IT EASY

Horario: Apertura de puertas: 21 h./ Afterparty en Freestyle (c/moianés 12)

Sábado, 17 Mayo

Sala Planta Baja (GRANADA)

KARBON 14 + LULLABY + G.A.S. DRUMMERS

Horario: Apertura de puertas: 21 h.

Más info en: www.eastpak-rocksound-tour.tk

Sábado, 24 Mayo

Sala Roxy Club (VALENCIA)

UZZHUAÏA + LULLABY + WALLRIDE

Horario: Apertura de puertas: 21:30 h.

Puntos de venta:
Barcelona: Discos Castelló, Overstocks, Music World, Revolver, Daily
Valencia: Harmony, Disco Centro, Devil Records, Tiendas Tipo, Amsterdam
Granada: Tiendas Tipo, KRISIS, Mal gusto
Precio anticipada: Sólo 6 €
Taquilla: 9 €









mondo sonoro

ROADRUNNER RECORDS

